SPECIJALNI LJETNI BROJ

Posljednja prilika za DOBITAK!

LJETNA NAGRADNA IGRA

HACKER

BROJ 51 KOLOVOZ 1999. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

SHADOWMAN

PRVI PRIKAZ

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

EKSKLUZIVNO

SEGA DREAMCAST

ISSUE 51 AUGUST 1999



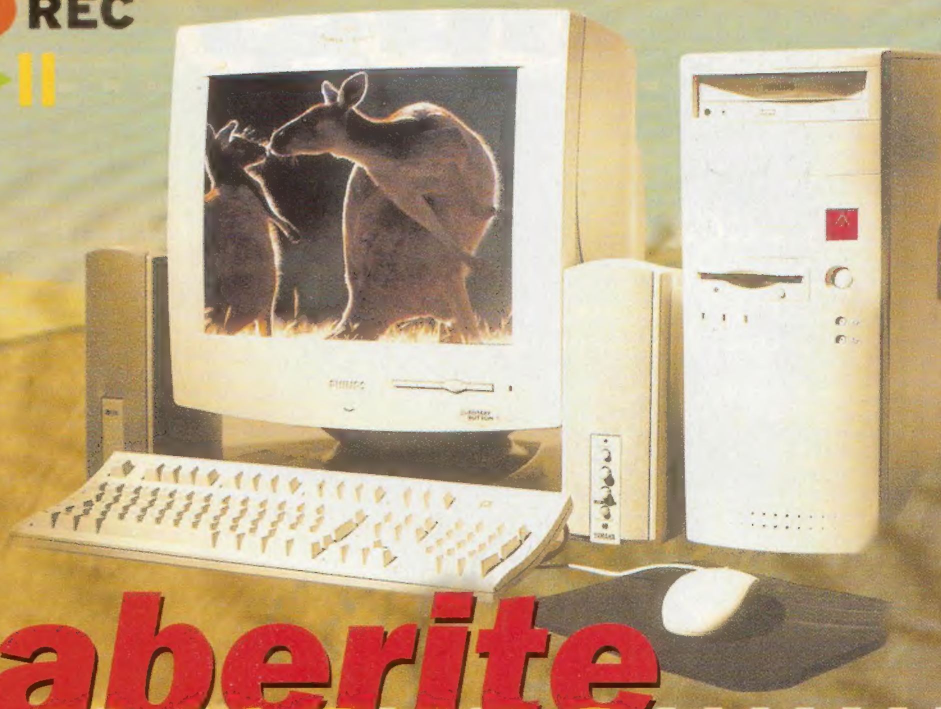
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

TA: Kingdoms • Kingpin • Heavy Gear 2 • Outcast • Pharaoh ‹ RECENZIJE

HARDWARE › Dvoboj TNT 2 Ultra kartica • Matrox G-400 • MS Sound System 80



POSLOVANJE BEZ AVANTURE



AKCIJA LJETO '99
Ne propustite
Ljetno sniženje cijena Pc konfiguracija.
Nadogradnja starih računala-najpovoljniji
najjednostavniji, najbrži način da dodete
do računala nove generacije (Pentium II/III,
Celeron, PPGA (Socket 370))

Izaberite pravo rješenje





AUTRONIC P366 C (poslovna linija) — 4.399 Kn

CPU Intel® PII CELERON 366A, Socket 370, PPGA, 366 MHz, 128k cash
FIC CE31-A PENTIUM II, SOCKET 370, CHIPSET SIS EAGLE, VGA SIS 620 3D AGP 8 MB I AUDIO ESS ES1938 ONBOARD
ULTRA ATA/66, KONTROLER ATA/66
DIMM 32 MB PC100 8ns
HDD WESTERN DIGITAL 4.3 GB EIDE Ultra ATA/66 S.M.A.R.T., Data Lifeguard
CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS,MOUSE + PAD,KEY TRONIC,TASTATURA KT900 EURO,PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL

AUTRONIC PIII 450 (PROFESIONALNA LINIJA) — 14.200 Kn

CPU Intel® PENTIUM III 450 MHz
Intel® SEATTLE-2, SE440BX (66/100 MHz FSB), AGP, ATX
DIMM 128 MB PC100 7ns
HDD IBM 16.8 GB (DESKSTAR 16GP DTTA-351680, 5400 RPM, Ultra ATA/33, EIDE)
STB VOODOO3 3000 AGP 16 MB SDRAM, DVD HARDWARE ASSIST, TV/S-VIDEO OUT
DVD-ROM HITACHI GD2500 (4X DVD/24X CD), IDE
CREATIVE LABS LIVE VALUE SB4670 SOUND BLASTER
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI
MICROSOFT INTELLI MOUSE + MOUSE PAD
KEY TRONIC TASTATURA KT-2001 ERGOFORCE
PHILIPS COLOR MONITOR 107 BRILLIANCE 17", 1600*1200, LR, NI, DIGITAL KONTROL, ZVU NICI, MIKROFON

AUTRONIC PII 400 C (obiteljska linija) — 7.320 Kn

CPU Intel® PII CELERON 400A, Socket 370, PPGA, 400MHz, 128k cash
FIC CP33, VIA Apollo Pro Plus, Sound Balster Pro on board, Ultra DMA/66, 3xDIMM (up to 768 MB,ECC)
DIMM 64 MB PC100 7ns
HDD WESTERN DIGITAL 6.4 GB, EIDE, Ultra ATA/66, S.M.A.R.T., Data Lifeguard
CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER RIVA 128 TNT, AGP, 16 MB SDRAM-
SONY DDU220E/H DVD KIT (5X DVD/24X CD + MPEG II CARD),JATON FAX-MODEM-VOICE V.90 56K INTERNI,ZVU NICI 120 W,KEY TRONIC TASTATURA KT900 EURO, MOUSE + PAD
PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL

FIC 5600 Pentium II 266 Notebook — 14.152 Kn

CPU Intel® MOBILE PENTIUM 266 MMX, TCP Package, 512 Kb, 266 MHz,32MB SDRAM (max. 128 MB)
128 Bit Graphic Engine with Embeded 2 MB Video Memory, Support for Zoom Video Port, LCD/CRT Auto
HDD 3.2 GB/FDD 1.44 MB/ 24x Speed CD-ROM
3D Soround sound, Built-in mikrofon, Built-in stereo Speakers
PCMCIA TYPE II & III
12.1" TFT LCD DISPLAY, max. 800x600 (SVGA)
Built-in Touch-Pad sa dvije tipke
1x IR (FIR/SIR), USB, PS/2, VGA (3-row),LPT(Printer port), COM(Serial port), Expansion Slot for Port Li-Ion 42 Watt/Hrs Removable smart Battery Pack(2-3 Hrs Battery life), AC/DC ADAPTER, Dimenzije- 299x247x39 mm; 2.9 Kg

MATIČNE PLOČE		
F.I.C. PENTIUM II CE31-A, SiS Eagle Chipset, 66/100 MHz FSB, Intel Celeron PGA od 366-500 MHz, embedded Video on board, ESS ES1938 audio on board, 2xDIMM, 3xPCI / 1xISA slots, Ultra DMA/66, S.M.A.R.T., Micro ATX sized	NOVO	699 Kn
F.I.C. PENTIUM II CP33, VIA Apollo Pro Plus & Super, 66/100 MHz FSB, Intel Celeron PPGA Socket 370 od 366-500 MHz embedded Sound on board, 3xDIMM, 1xAGP / 3xPCI / 1xISA slots, Ultra DMA/66, S.M.A.R.T., Micro ATX sized	NOVO	775 Kn
HARD DISKOVI		
IBM HARD DISK 16GP DTTA351010 10.1 GB Ultra ATA/33, 5400 RPM		1.389 Kn
IBM HARD DISK 16GP DTTA351680 16.8 GB Ultra ATA/33, 5400 RPM		2.515 Kn
IBM HARD DISK 9LP DGHS9110 9.1 GB U2W, LVD, Ultra 2 SCSI		2.813 Kn
GRAFIČKE KARTICE		
DIAMOND VIPER V550, AGP, 16 MB SDRAM, OEM		866 Kn
DIAMOND VIPER V770, AGP 4X, RIVA TNT2, 16 MB SDRAM, OEM	NOVO	1.052 Kn
DIAMOND VIPER V770 ULTRA, AGP 4X, RIVA TNT2 ULTRA, 32 MB SDRAM, RETAIL	NOVO	2.294 Kn
DIAMOND STEALTH III S540, AGP 4X, S3 SAVAGE4 PRO+, RETAIL	NOVO	1.112 Kn
STB VOODOO3 3000, AGP, 16 MB SDRAM, DVD HARDWARE ASSIST, TV/S-VIDEO OUT	NOVO	1.573 Kn
ATI RAGE FURRY 128GL, AGP, 32 MB SDRAM, TV-OUT	NOVO	1.183 Kn
ZVUČNE KARTICE		
CREATIVE LABS SOUND BLASTER AWE 64		305 Kn
CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE VALUE SB4670, PCI, RETAIL		786 Kn
DVD-ROM / DVD-KIT / CD RECORDERI		
DVD-ROM HITACHI GD2500 (4X DCD/24X CD), IDE		791 Kn
DVD KIT TOSHIBA SD-M1202 DVD-ROM (5X DVD/32X CD)+ MPEG II CARD, BOX		1.362 Kn
DVD KIT SONY DDU220E/H (5X DVD/24X CD) + MPEG II CARD, P&P, RETAIL		2.003 Kn
DVD-KIT CREATIVE PC-DVD ENCORE 6X (6X DVD/24X CD) + Dxr3 MPEG II CARD, RETAIL	NOVO	2.053 Kn
MODEMI		
3Com Alana DFI PCI, Voice FaxModem, V.90, PCI, Interni (Product ID: 662974-01)		429 Kn
3Com US Robotics 56K Voice FaxModem, V.90 / X2, Externi, RETAIL (Model No. 5663)		1.026 Kn
Jaton Communicator II V.90, Voice FaxModem, V.90 / K56flex, Interni, RETAIL	NOVO	366 Kn
Jaton Communicator USB, Voice FaxModem, Rockwell, V.90, USB, RETAIL	NOVO	631 Kn
TIPKOVNICE		
KEY TRONIC KT-800, PS/2, AT	NOVO	99 Kn
KEY TRONIC KT-2001 ergoforce, PS/2	NOVO	227 Kn
PISAČI		
EPSON STYLUS COLOR 440 (win) ink jet, A4, 4 str/min, 720 dpi		1.120 Kn
HP LASERJET 1100 A4, 600 dpi, 8 str/min, 2 MB		3.284 Kn
SKENERI		
Phantom 336 CX, A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.300x600, max.9600, USB, Portabl (416 x 264 x 43 mm)	NOVO	990 Kn
Phantom 636, A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.600x1200,max.9600, parallel port		990 Kn
ScanMaker X6, A4, 1 prolaz, 36 bitni,opt.600x1200,max.9600, SCSI kontroler i kabel		1.990 Kn

U CIJENU NIJE URAČUNAT PDV 22%

DNEVNO AŽURIRAN KOMPLETAN CJENIK, NOVE KOMPONENTE I KONFIGURACIJE,
POSEBNE POGODNOSTI POGLEDAJTE NA WWW.AUTRONIC.OPEN.HR

Zagreb, Gruška 22, tel. 01/6153 - 500, fax. 01/6152-733
http://www.autronic.open.hr, e-mail: autronic@open.hr

POSLJEDNJA PRILIKA

50 nagrada za

1 Voodoo 3 kartica
PRVU KARTICU DARUJE AUTRONIC
DRUGU KARTICU DARUJE INFOGAMA



×2!

2 PlayStation
DARUJE ČASOPIS PSX



3 Sidewinder FF volan
DARUJE MICROSOFT



7 TopGun Platinum Joystick
DARUJE CONTINUUM



8 Genius F 22 Joystick
DARUJE MACRO-MICRO

9 TopGun Joystick
DARUJE CONTINENTAL MEGASTORE

10 3Dfx Banshee 16 Mb ubrzivačka kartica
DARUJE ASSMANN ELEKTRONIKA



11 PC Media/Data Fax 56 K modem
DARUJE EDINKOM

12 X Wave 192 PCI zvučna kartica
DARUJE SENSO

13 DTK Computer Stereo Sound System
DARUJE SENSO



14 Joystick
DARUJE HG SPOT

15-23

Joy Boy Fighter Game Pad
PC FM Radio Card Windows
Smart Game Card za dva joysticka ×2
i-Mac/PC USB prozirni miš ×3
Condenser Microphone ×2
DARUJE ASSMANN ELEKTRONIKA



24-27

mjesečna pretplata za Internet ×2
3-mjesečna pretplata za igraći server ×2
DARUJE GLOBAL NET

28

Ms Encarta Standard
DARUJE RECRO



29-31

10 CD medija za snimanje ×3
DARUJE WSP

ZA DOBITAK!

SREĆA JE STVAR ODLUKE!

50 čitatelja

4 *Microsoft Digital Sound System 80*
DARUJE **MICROSOFT**



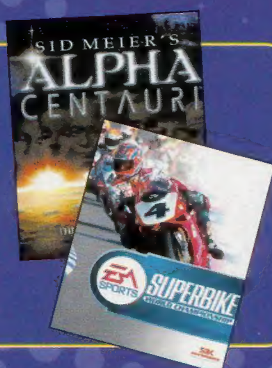
5 *Dardevil volan*
DARUJE **MELCOMP**



6 *Cyborg 3D Pad*
DARUJE **ZOLA**



32-36
Lands of Lore III
Alpha Centauri
Turok 2
Superbike
Need for Speed 4
IGRE DARUJE **ALGORITAM**



49-50
Hacker majica ×2
DARUJE **HACKER**



SPECIJALNO U 51. BROJU DODALI SMO 51. NAGRADU! OSVOJI VRHUNSKI I VIŠETRUKO NAGRAĐIVANI ALAT ZA IZRADU WWW STRANICA (MAC VERZIJA)

51
Macromedia Dreamweaver
DARUJE **ACS**



37
Deer Hunter za Mac
IGRU DARUJE **FILEX**

38-43
3D Studio Max 2 ×2
Internet ×2
Corel Draw 8 ×2
KNJIGE DARUJE **ZNAK**



44-48
Savršeno ubojstvo • Armadeddon • Pregovarač • Svemirski vojnici • Vojnik
DVD FILMOVE DARUJE **ISSA FILM I VIDEO**

Zahvaljujemo svim sponzorima koji su osigurali nagrade za naše čitatelje.

Izreži nagradni kupon br. 2 iz ovog i br. 1 iz prethodnog broja i zajedno ih zalijepi na dopisnicu te ih sa svojim imenom, adresom, brojem telefona i e-mail adresom pošalji na našu adresu:

Janus Press
Petrinjska 11
10000 Zagreb



VI STE NAS NAGRADILI SVOJIM POVJERENJEM...

... A SADA MI NAGRAĐUJEMO VAS!

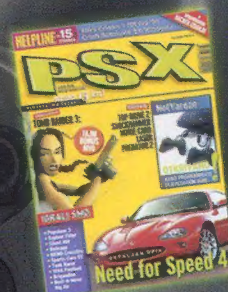
OD JESENI NA 16 STRANICA VIŠE!

JOŠ DEBLJI, JOŠ OPŠIRNIJI, JOŠ BOLJI...











PSX

OD 15. RUJNA PONOVO S VAMA



EKSKLUZIVNO

SEGA DREAMCAST

34

Na našem stolu za testiranje našla se japanska verzija Dreamcasta - Segine superkonzole. Predstavlja li Dreamcast ozbiljnu prijetnju Sonyjevoj dominaciji na tržištu igara



TA: KINGDOMS

40

Donosimo vam opširnu recenziju dugo iščekivane RTS strategije koju nismo, zbog neznatne odgode od strane GT Interactivea, uspjeli dobiti na vrijeme za prošli broj Hackera.

PRVI PRIKAZ

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER



26

Damir "Đ" Rukavina vam u nastavku svojih pustolovina predstavlja naslov koji ćete poželjeti igrati - samo zato jer se njemu ne sviđa :)

POPIS OGLAŠIVAČA

KOLOVOZ 1999. BROJ 51 HACKER AUGUST 1999. ISSUE 51

RUBRIKE

HELP-LINE



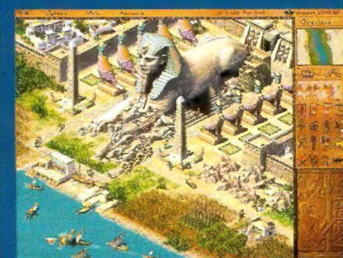
HARDWARE



RECENZIJE



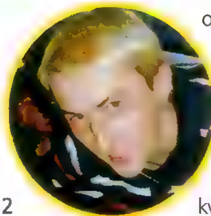




RECENZIJE PLUS

S HACKEROM NA PLAŽU

Štovani čitateljski auditoriju!



Čini se da je naš jubilarni pedeseti broj odlično primljen jer smo dobili mnogo vaših pisama sa pozitivnim komentarima, no red bi bio osvrnuti se i na kritike. Naime, određeni broj čitatelja nam je skrenuo pažnju na nekoliko grešaka na naslovnici časopisa i unutar recenzije **Dungeon Keepera 2** pa se ovom prilikom želim ispričati svima zbog spomenutih grešaka do kojih je došlo zbog uvijek (pre)kratkih tiskarskih rokova. Takvom razvoju događaja je umnogome doprinijela i činjenica da Hacker izlazi sa ljetnim brojem kojeg upravo čitate, tako da smo praktički paralelno radili dva broja (ipak i mi moramo na godišnji odmor). Bilo kako bilo, pred vama je ljetni broj Hackera i to ne ljetni dvobroj kao u većine ostalih informatičkih tiskovina jer Hacker će odsad izlaziti 12 brojeva godišnje tj. uredno i redovito svaki mjesec.

Za proslavu jubilarnog pedesetog broja redakcija Jedinog Časopisa S Kojim Se Igra je u **Aquariusu** organizirala party o kojem se još uvijek priča, a na kojem se u ugodnoj i opuštenoj atmosferi uglednog zagrebačkog disco cluba smještenog na obali zagrebačkog mora (čitaj: jezera **Jarun**) okupila svita ljudi koji iz izdavačkog poduzeća **Janus Press,** naši poslovni partneri te oglašivači koji su, uz odličnu glazbu i sigurnu voditeljsku ruku karizmatičnog **Krešimira »Virusa« Mijića,** ludo tulumarili do sitnih sati.

Večer je kulminirala kada su hostese na stage dovukle ogromnu Hacker tortu i prekrasnim vatrometom o kojem će se još dugo pričati te našom službenom objavom o novoj orijentaciji časopisa Hacker i PSX. O čemu se radi?

Od jeseni, izdavačko poduzeće **Janus Press** najavljuje veću fokusiranost časopisa Hacker i PSX - **od jesenskog broja u Hackeru više nećemo objavljivati vijesti te recenzije igara i hardvera za PlayStation konzolu.** Umjesto toga, sve takve sadržaje ćemo usmjeriti na *»PSX«* - naš časopis namijenjen isključivo vlasnicima PlayStation konzola. Time će se Hacker fokusirati isključivo na PC publiku, što je samo odraz vaših mnogobrojnih molbi i rezultat analize tržišta koju smo izrađivali proteklih nekoliko mjeseci. OK, toliko o tome...

Od dosadnog, ali obvezatnog, izdvajanja sadržaja novog broja Hackera, prvo bih vam skrenuo pozornost na recenziju *TA: Kingdomsa, Kingpina i Heavy Geara 2* od kojih smo vam *TA: Kingdoms* ostali dužni još od prošlog broja, no uslijed nepredviđene odgode izlaska igre od strane *GT Interactivea* smo bili prisiljeni i mi odgoditi svoju recenziju. Ostale naslove (ne i manje bitne) možete sami pronaći u sadržaju, no već letimičnim pogledom ćete ustanoviti neuobičajeno veliki broj recenzija koji je tim veći ako znamo da smo usred prave ljetne suše glede izlaska kvalitetnih naslova.

Što se tiče ekskluziviteta, ljubitelji **Lare Croft** (neću reći *»hijene Lare«* da ne navučem na sebe bijes Laroljubaca) mogu unutar rubrike Info vidjeti prve slike iz *Tomb Raidera 4*, a obožavatelji i *»obožavatelji«* neumornog *Damira Rukavine* mogu i dalje pratiti njegove pustolovine u rubrici *Prvi Prikaz* koja vam donosi detaljnu analizu i prikaz naslova koji tek trebaju doći. Nadalje, **redakcija se domogla i japanske verzije Dreamcasta**, Segine konzole koja je trenutno *»in«*, tako da u ovom broju možete na 4 stranice pročitati ekskluzivno, iz prve ruke, što zapravo nudi ta nova superkonzola. Od ostalih hardverskih noviteta koji su se našli na našem stolu za testiranje valja spomenuti *Matroxovu* odličnu karticu *G-400* kojom će ova inovativna kanadska tvrtka sigurno vratiti dobar dio tržišta 3D ubrzivača, *Microsoftove Digital Sound System 80* zvučnike te dvije *TNT 2 Ultra* kartice koje smo sučelili u usporednom testu.

Iz prošlog broja smo vam ostali dužni najavu *Simsa* koju sada objavljujemo (*Carmageddon: TDR2000* smo prebacili za jesenski broj), a svakako nemojte zaobići tekst pod naslovom *Čovek Zvan Senka* u (ponovo) neponovljivoj režiji Damira Rukavine - za neupućene, radi se o *Shadowmanu tj.* 3D shooteru kojim se Acclaim ponovo vraća svojim istinskim arkadaškim korjenima.

Iskreno se nadam da ćete, gdjegod proveli ljetne praznike, čitati ljetni broj sa jednakim užitkom kao što ste čitali dosadašnje brojeve, te da ćete se maknuti od sparine i gradske buke.

Želim vam ugodno kupanje i ljetni odmor i - čitamo se najesen...

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik



U dobrom društvu: Horned Reaper sa Hackerom i dotičnim mu urednikom.

LJETNI HACK CD VAM PONOSNO PREDSTAVLJA »JD BABE-A«

Kao i uvijek, i ovomjesečna Hackerova optička pločica vam donosi pregršt novih demoa, programa, multimedijalnih sadržaja i ostalih goodiesa. Sudeći po vašim reakcijama, prošlomjesečni Hack CD je odlično primljen, ponajviše zahvaljujući bogatoj sekciji posvećenoj Need for Speed manijacima, a koju je pripremio redakcijski ljubitelj brzine Patrik Pencinger. Mi već pripremamo slične sadržaje za buduće CD-ove, a ovaj broj smo vam pripremili nešto uistinu posebno. Naime, ako umetnete CD koji ste dobili uz ovaj broj Hackera u obični linijski CD player, moći ćete poslušati audio track koji specijalno za čitatelje Hackera poklanja Damir Kristijan Rogina u DJ krugovima poznatiji kao JD Babe. Radi se o remiksu »Lita« - poznatog ljetnog hita Karme koji je JD Babe remiksirao u vlastitom studiju i za koji u potpunosti posjeduje neprenosiva vlasnička prava. Dakle, radi se o »vrućem« materijalu pa vam savjetujemo da nabrijte glasnoću na vašoj glazbenoj liniji do kraja i uživate...

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK
Željka Mokos
Darko Poslek

SURADNICI
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Damir Rukavina
Dario Rakovac
Denis Kovačić
Goran Račić
Goran Stančić
Hrvoje Herceg
Karlo Kolar
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Mario Bošnjak
Miroslav Puljiz
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk
Vedran Januš

LEKTOR
Ankica Đerek

PRETPLATE
JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr

RAČUNOVODSTVO
Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431 761
fax: 427 039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
JANUS STUDIO
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810

TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666
ISSN 1330-7126

OBAVIJEST ČITATELJIMA

JESENSKI BROJ ČASOPISA HACKER MOŽETE POTRAŽITI KOD SVIH PRODAVAČA NOVINA VEĆ OD 5. RUJNA.

PISMA ČITATELJA

Čitatelji ne opraštaju nikome - to zna svaka redakcija - a da Hacker mišljenja svojih čitatelja uzima za ozbiljno pokazuje i ovomjesečna rubrika Pisma čitatelja u kojoj smo objavili vaše kritike na probleme sa distribucijom časopisa pretplatnicima i omaške iz prošlog broja.

PIŠITE NAM



POŠTOM "Janus-Press d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA ČITATELJA)

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

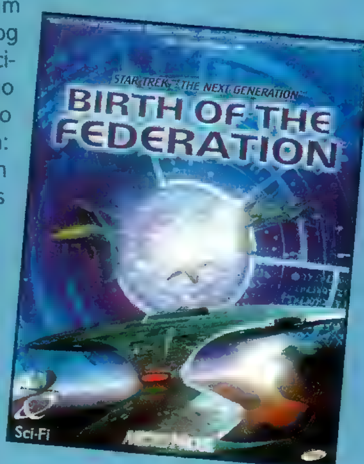
PISMO MJESECA

Igor Rendić je u svojoj oštroj i detaljnoj analizi prošlog broja Hackera secirao naš časopis od prve do posljednje stranice i podvrgao ga oštroj javnoj kritici. Morat ćemo razočarati sve ljude koji tvrde da ne objavljujemo pisma koja kritiziraju te odgovaramo na Igorove upite. Dakle, recenzija TA: Kingdomsa je trebao biti objavljena u prošlom broju, no GT je neznatno pomaknuo izlazak igre pa smo mi kasnije primili tzv. review code CD koji nije stigao na vrijeme za srpanjski broj. Kao što vidiš Igore, to smo ispravili u ovom broju objavivši spomenutu recenziju. Nadalje, cijenu smo neznatno povisili kako bismo amortizirali trošak štampanja 20 000 kartonskih podloga koje su krasile prošli broj Hackera. Recenzija Droidworksa slijedi u ovom broju, a u prošlom broju je izostavljena radi boljih igara koje su se pojavile. I na kraju, ispričavamo se zbog grafičkih problema vidljivih na recenziji Dungeon Keepera 2 i naslovnici - ovaj časopis ipak na kraju rade samo ljudi :).

Idem ja do kioska s namjerom da kupim jubilarni pedeseti broj Prvog Hrvatskog Časopisa Za Informatičke Igre. Prva stvar koja mi je zapela za oko je bila cijena: 33 kune. Moja prva pomisao je da je to bio dvobroj pa ste zato povisili cijenu, ali kada sam otvorio Hacker, pročitao sam da i u kolovozu izlazi novi broj Hackera. Ugodno iznenađenje zbog kolovoškog broja Hackera poništilo je neugodno zbog povećanja cijene. A tada, iznenađenje nad iznenađenjima! Dvaput sam prelistao Hacker, pregledao brojeve stranica da vidim da nije možda nekoliko stranica izvađeno, ali nisam pronašao recenziju Total Annihilation: Kingdomsa koja je trebala zauzeti »3.7% sadržaja broja«. Vjerujem da će i druge čitatelje zanimati gdje je nestala ta recenzija pa vas molim da se izjasnite.

Moram priznati da već postajete dosadni svojom nemarnošću u uređivanju Hackera: na stranici 33 u broju 50 nedostaje polovica slike »Panoramski pogled na tvoju Tamnicu« i polovica slike »Mistress, obožavateljica...«, a na strani 49 u istom broju u recenziji Fleet Command zbog slike torpednog čamca ne mogu se čitati dijelovi rečenica pa moramo nagađati što piše. Ovakve ste greške ponovili i u prijašnjim brojevima. U recenziji igre Star Wars: Gungan Frontier spomenuli ste igru Droidworks i rekli da recenziju dotične igre možemo pročitati u tom istom broju, ali od recenzije ni »R«. Ako nešto obećate, obećanje treba i održati.

Igor Rendić iz Čavla



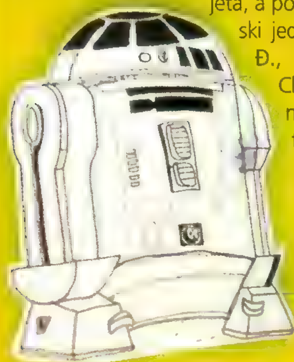
Igor za svoju pomnu analizu zaslužuje i nagradu, zar ne?

FORA MJESECA

Ernest Čigir nam je u pismu priložio i simpatično nacrtanog i u kartonu oblikovanog R2D2 robota iz Star Warsa kojemu naš redakcijski Star Wars fanatik Dario Rakovac nije moga odoljeti, tako da sad djelo Ernestovih ruku krasi policu Dariovog dnevnog boravka. Ernestov trud mi nagrađujemo posterom za igru X-Wing Alliance.

A long time ago, in a galaxy far, far away... Nakon prolaska The Phantom Menacea i Rogue Squadrona, šaljem vam ovu poruku u nadi da ćete je objaviti. Isto tako, nadam se da ćete u budućnosti izdati malo opsežniji Star Wars prilog po načelu 2 časopisa u najlonu, zajedno zapakirani + CD za samo 50 kn -> ha, što ćete sad? Hvala vam na Hackeru broj 48 gdje ste opisali bar dio Star Wars svijeta, a posebnu pohvalu zaslužuju istinski jedii Damir R., Patrik P. i Damir Đ., te njihov mentor Obi-Wan Chris. Toliko od mene skromnog sluge pobunjeničkih snaga te se nadam da nećete moju R2D2 jedinicu lansirati u koš za smeće - dao sam si truda. Kraj prijenosa...

Ernest Čigir iz Zagreba



Artuditu iz Star Warsa u umjetničkoj viziji Hackerovog čitatelja Ernesta



ŠIFRE ZA AVP

Već u par brojeva objavili ste šifre za neke igre koje ne rade. Sada igram Aliens vs Predator i u Hackeru sam pročitao šifre. No, i ja sam otišao na FOX-ove stranice i pozornije proučio README gdje piše da su sve šifre koje ste vi objavili za beta verziju igre. O čemu se radi?

Davor iz glavnog grada

Situacija sa šiframa se u posljednje vrijeme nevjerojatno zakomplicirala. Naime, ne samo da su šifre za istu igru različite na PC-u, MAC-u, PSX-u itd, nego proizvođači u posljednje vrijeme objavljuju šifre za beta verziju i prodajnu verziju igre. Beta verzije često dobivamo na recenziju, a riječ je o 90% završenim igrama koje nam proizvođač isporuči snimljene na zlatnom CD-u (otuda i izraz review code, golden disc itd). Takve verzije u posljednje vrijeme imaju ugrađene šifre koje ne postoje u punoj, prodajnoj verziji, a služe recenzentima da bi što brže mogli proučiti igru zbog uvijek prekratkih rokova predaje tekstova. Šifre koje smo objavili za AvP su, kao što si to i sam ustvrdio, za beta verziju, a kako je igra tek ušla u prodaju, Fox još nije odlučio javnosti obznaniti cheat kodove. Kada ih objave, mi ćemo ih prenijeti i našim čitateljima.

Dali ste nam Hacker, nedavno smo dobili PSX, što je sljedeće: časopis za film?

Hrvoje Mužina, Zgb

PITANJE ZA ANKICU

Poštovani čitatelji Hackera i poštovana redakcijo!
Nakon što sam uvidio da su sva vaša pisma mjeseca bila ili pisma kritike ili pisma pohvale ili u najčešćem slučaju pisma s pitanjima u vezi igara ili nekog člana vaše redakcije, odlučio sam reagirati. Naime, nitko nije ništa pitao jednu od najvaćnijih osoba u redakciji Hackera (barem po meni) gospođu ili gospođicu Ankicu Đerek. Ona odlučuje čija će se pisma objaviti i nagraditi, a ja bih je ovim putem želio zamoliti da mi odgovori na sljedeće pitanja:
1. Koliko otprilike stigne mjesečno pitanja u vašu redakciju?
2. Koji su najvažniji, a koji sporedni kriteriji po kojem se odabire pismo za objavljivanje i nagrađivanje?
3. Je li zabavno igrati košarku s pismima i lansirati ih u Recycle Bin
P.S. Nadam se da moje pismo neće završiti u Recycle Binu jer znam koje je tajno krsno ime Kristijana Žibrega - to je Horned Reaper. Dakle, zaslužio sam baklavu (evoluiranu).

Tomislav Džoić iz Županje

Naša samozatajna Ankica je uljudno odbila odgovoriti na tvoja pitanja jer smatra da »još nije kucnuo čas da se demistificira njena persona čitateljima ovog časopisa«. No, mogu ti prišapnuti glasine koje kruže redakcijskim prostorijama za koje opravdano sumnjamo da potječu od same Ankice, a tiču se vaših pisama. U redakciju otprilike mjesečno stigne toliko pisama da ih Ankica jedva uspije procesirati, čak i po brzom principu »pročitaj prvi paragraf - prosudi - lansiraj u Recycle Bin ili priloži na urednikov stol«. Zapravo, dotična je toliko iznoždena količinom posla koji se prelama na njenim leđima da je odlučila uzeti neplanirani godišnji odmor, a kruže priče da je posljednji puta viđena u pratnji markantnog i lijepo građenog muškarca kako u zagrebačkoj zračnoj luci kupuje kartu u jednom smjeru do Karipskih otočja. Što se tiče kriterija, odgovorno tvrdim da svako pismo koje uspije od Ankice izmamiti lagani osmjeh u kutku usana ili lagano podizanje desne obrve, ima velike šanse ući u drugi krug selekcije, a otkad smo joj kupili stroj za uništavanje/rezanje dokumenata - sada je igranje košarke zamijenio puno elegantniji i brži »push'n'play« postupak. A što se baklava tiče, »Đ« Rukavina je njihov strastveni ljubitelj, tako du sumnjam da bi se čovjek složio da mu trgaš od usta.

Baklava, pogotovo ako se miče, je omiljena hrana dežurnog ljubitelja Starcrafta - Damira »Đ« Rukavine.

ŽELJE I POZDRAVI

OK, ovo možda ne spada u pisma čitatelja, nego u pozdrave i lijepe želje, ali... Konačno, nakon par godina pauze, IDEM NA MORE! Izaći ću iz ovih sivih i klaustofobičnih hodnika, uživat ću pod suncem s lens farovima za koje mi ne treba neka ultra žblj-klj 3D kartica, brčkat ću se i plivati u vodi koja nije redendirana, a oči ću odmarati ne na nekim 3D poligonima Miss. Lare, već na onim pravim od krvi i mesa - mislo sam na oči, a vi ? (ljepši i nježniji dio populacije neka mi oprosti na ovoj možda šovinističkoj izjavi..nježniji? hmmm :)
Stoga želim i cijeloj redakciji Hackera dugo i toplo ljeto, odmorite se od posla i kompjutora, uživajte suncu i moru, a vratite se s napunjenim baterijama i onim ubilačkim pogledom u očima :)
Jedan mali prijedlog:
Horned Reapera ostavite u prihvatilištu za kućne ljubimce da ga nemorate vući sa sobom, a da ne umre od gladi (barem će očistiti prihvatilište)

Slaven

P.S.
Ah, daaa! Pa vi morate napraviti i kolovoški broj, shit! (sorry, nisam mogao izdržati). Neka - ako vas to tješi, barem ću mislit na vas dok budem uživao u suncu, moru i vidiku. Nadam se da ću vas moći nabaviti i na otoku.

Odat ćemo ti tajnu: uposlenici u tornjevima Janus Pressa nisu nikada niti radili na časopisu. Znaš, mi smo ti u stvari inteligentna alienska rasa iz drugog sustava (u stvarnosti izgledamo kao Horned Reaper) i raspolažemo tehnologijom vremenskog putovanja. Tako smo po pokretanju ovog časopisa otputovali u budućnost da saznamo sve relevantne novitete, naštampali sljedećih nekoliko stotina brojeva i sada samo uživamo - zato i obilujemo svim tim ekskluzivitetima. Hvala na pozdravima, samo se požuri s ljetovanja jer će uskoro biti smak svijeta, znaš. Vjeruj mi, »been there, done that«.

JA SAM NAJBOLJI

Ovim pismom bih se htio osvrnuti na kvalitete vaši rezencenata i njihovih recenzija. Ne znam je li vama, ali meni je više dosta da se Mr. Đ fura na staru foru »ja sam ovdje najbolji od svih i ja imam pravo da igru ocijenim kako želim jer sam jako strog i pametan«. Gospodinu Damiru Rukavini bih samo poručio, daj se spusti na zemlju.
Inače, časopis je izvrstan i jako informativan osim broja 49 kojeg se nisam trudio ni čitati jer nije bilo u njemu mnogo toga zanimljivoga, no jubilarnim brojem ste premašili sva očekivanja i taj broj vrijedi kao svi do sada. Što se tiče CD-a imam par prijedloga: izbacite ScreenSavere, Najave, Teme, sada bih rekao i da Radove Čitatelja stavljate na prvu stranicu časopisa, ali znam da bih razbuktao narodne mase pa ću šutjeti. Stavite mnogo dodatnih nivoa, patcheva, goodiesa (kao što je bilo na prošlom, ali još više). Mislim da bih se onda i preplatio i da bi vas moji prijatelji počeli kupovati jer satima vise na netu mjesto da vi to radite za nas (niste mogli ni Quake 3 GL drivere staviti na CD). Ja vam kažem ovo - čitam vas od 8. broja i više nisam mali, a niste ni vi, zato je vrijeme da prionete poslu. Usput, bravo za Quake 3 demo na vašem CD-u. Moj savjet: uvijek čitajte mala slova i skupite kojih miljun $ kada vas tuže, ali nema veze jer vam mjesečno sponozori koji su pretrpali vaše stranice toliko donose da možete staviti i gold verziju neke igre i smijati se novoj tužbi. Nadam se da ovim pismom nisam nikoga uvrijedio i za kraj bih rekao - mislite na čitatelje.

Josip Dell'Olio

Zabava je naš posao, a mi ne visimo na Netu satima nego ga, budući da imamo stalni link, normalno koristimo cijelo vrijeme. Hvala na prijedlozima, no nećemo sa CD-a izbaciti sekcije koje si spomenuo budući da one, osim igara i programa koje svi imaju, HackCD-u daju novu vrijednost, a nove koje si spomenuo ćemo uskoro ubaciti. I duguješ nam ispriku - Quake 3 GL drivere smo imali na CD-u uz 49.broj Hackera, kada je bio objavljen i Quake 3 Test demo. Provjeri, u sekciji Igre se nalazi GL Setup koji sadrži Open GL drivere za Quake 3. Čitaj i dalje Rukavinu u ovom broju. Inače, dotični je uistinu jako pametan i strog, kao što si i sam ustvrdio, i svi ga se u redakciji pribojavamo zbog njegovih metamorfoza u Horned Reapera pa mu zato i dopuštamo da igre secira uzduž i poprijeko i izvrgne ih strogoj kritici. Zato i postojimo, zar ne?



ZAGREBANCIJE PRETPLATNIKA

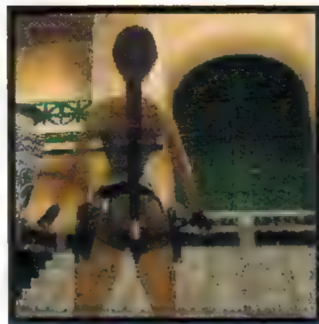
Štovana gospodo kompjuterski gurui. U prošlom broju primili ste (ako ste primili) pismo puno hvale i poštovanja koje po meni uopće nije pretjerano (šatro), ali to ne umanjuje vašu vrijednost i marljivost. Da se ne ponavljam za masom koja vas hvali, ja ću biti onaj netko iz mase koji će vas pogoditi nekim paradajzom ili sličnim adekvatnim kuhinjskim potrepštinama sumnjive kakvoće. Naime, recite vi meni, gospodo, kakva je prednost u tome da čovjek bude vaš pretplatnik? Ja i moj frend (M.K.) smo pretplatnici već dvije godine i osnovni razlog pretplate je bio u tome da dobijem svoj Hacker prije drugih i onda se naslađujem kako sam ja pametan. A vidi sad, već tri-četiri mjeseca Hacker izađe na kiosk, a ja svog poštara čekam s "utorkom" jer mislim da mi je popalil novine, kad on to meni donese četri-pet dana poslije izlaska na kiosk. I kaj da ja delam, patim se dok gledam kak drugi kupuju novine i mislim si koji sam ja bedak, pa mogel sam si i ja kupit, ali kad onda s onim kojeg mi poštar donese (ak' mi donese?). Draga gospodo gurui, dajte nekaj napravite po tom pitanju jer bum ja moral "kancelirati" pretplatu jer me bu šlag strefil kad mi prijatelji počnu govoriti: "di si pretplatnik, kaj je novo u Hackeru?". Prosim lepo, shvatite ovo kao dobronamjernu, ali i oštru, kritiku i nemojte se izvlačiti na HPT (a na kaj bi drugo). Do pisanja.

Vedran Galeta iz Belišća

Dragi Vedrane, prednosti pretplate si i sam uvidio jer ste ti i tvoj prijatelj, kao što i sam kažeš, pretplatnici već dvije godine. Nažalost, svjesni smo privremenog problema s distribucijom tiskovine pretplatnicima i ovom prilikom se ispričavamo svim pretplatnicima radi takvog razvoja događaja. Od trenutka kada Hacker ode u tiskaru, distribucija novina na prodajna mjesta je potpuno u nadležnosti Tiska i pošte. Do problema dolazi zbog toga što ovaj posao ipak rade samo ljudi, no trudimo se iznaći načina riješiti problem s kojem su suočeni i ostali izdavači. Vjerujem da su mogućnost kupnje s popustom uz karticu Hacker Cluba, nagradne igre samo za pretplatnike, niža cijena časopisa i osiguran primjerak samo neki od mnogobrojnih razloga zašto se isplati pretplatiti.

Vedran nam je poslao i »Poštar Huntera« koji bi, pretpostavljamo, trebao štititi prava pretplatnika :)

PC INFO



Dragi čitatelji, ponosno vam predstavljamo još vruće slike iz Tomb Raidera 4 koje su se netom po zaključenju broja pojavile na Internetu, zbog čega smo u posljednji tren intervenirali u tiskari. Ljubitelji Lare Croft - uživajte!

UKRATKO

South Park na kotačima

South Park, sada već legendarno ime i trenutačno jedan od najkontroverznijih crtanih filmova na američkom tržištu, nakon prebacivanja u računalni svijet u obliku 3D arkadne igre trebao bi tijekom jeseni doživjeti inkarnaciju u još jednoj računalnoj igri malo drugačijeg karaktera. South Park Relly će na vaša računala donijeti ugođaj ludog, totalno otkačenog naganjanja po ulicama South Parka uz uporabu nekih u serijalu viđenih vozila koja su sve samo ne normalna. Naravno, da bi ugođaj bio potpun, igra je "obogaćena" kontroverznim humorom po kojem je South Park serijal toliko poznat.

Infogrames i crvi

Stjecajem okolnosti prava na izdavanje svih budućih nastavaka Wormsa, popularne i zabavne strategije veselih britanaca iz Teama 17, stekao je Infogrames koji, glasine kažu, za ovaj serijal ima velike planove koje će, nadajmo se, i ostvariti.

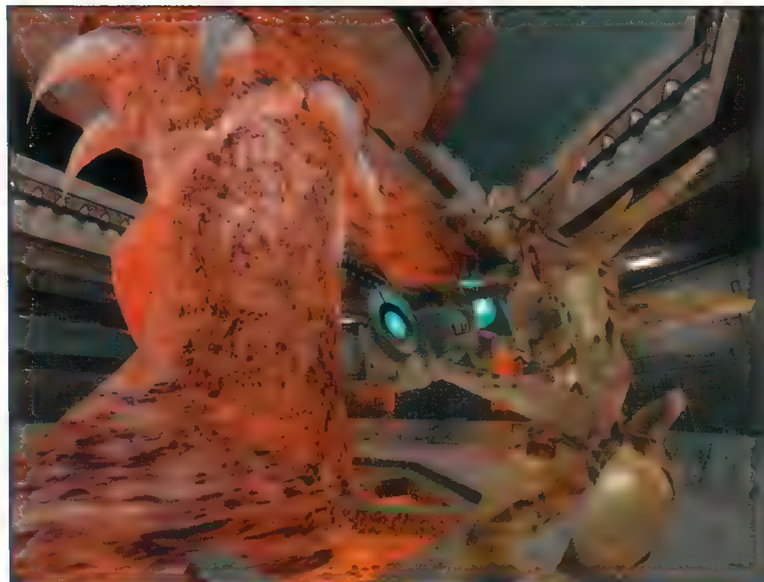
Alpha Centauri uskoro dobiva expansion

Jedna od rijetkih Electronic Artsovih igara koja je ostala nenajavljena na ovogodišnjoj E3 konvenciji je novi expansion za Alpha Centauri zasad pod radnim imenom Alien Crossfire. Više detalja o spomenutom naslovu, čiji se izlazak očekuje sredinom jeseni, objavit ćemo čim budu dostupni.

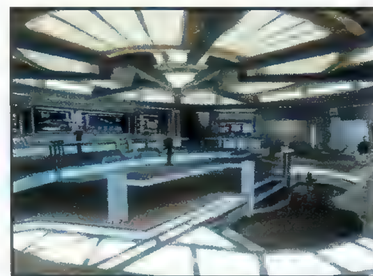
NAVALA QUAKE 3 ENGINEA

Po broju prodanih licenci id Softwareov novi engine ponovno u vrhu

Posljednja dva natjecatelja za čelnu poziciju najlicenciranijeg grafičkog enginea bili su dobro nam poznati Unrealov engine iz Epica i Quake 2 engine napravljen od strane genijalaca iz id Softwarea. Ipak, tendencije se polako mijenjaju napretkom igraće tehnologije pa je tako došlo i do pojave velikog broja novih enginea gdje su se ponovno izdvojila dva važnija, zasad nešto slabiji i još uvijek u javnosti nedovoljno prezentirani LithTech 2.0 i id Softwareov fenomenalni Quake 3 engine koji je vizualne standardne u 3D igrama na PC računalima pomaknuo punom snagom naprijed. Učinak koji će Quake 3, točnije njegove mogućnosti, imati na industriju računalnih igara zasad još nije vidljiv, no pametniji među velikim izdavačkim kućama već su se mudro odlučili na licenciranje iskušanog recepta, ovaj put u obliku Quake 3 enginea koji bi u idućih godinu dana trebao pokretati desetak igara od kojih se većina nalazi tek u začecima kao ambiciozni projekti hripce fanatika te do nekih čiji su se razvoji prilično primakli kraju. Od istaknutijih u ovoj drugoj, nama zasad značajnijoj, skupini glavnu ulogu bi trebali imati F.A.K.K. 2, Star Trek Voyager: Elite Force i posebno zanimljiv projekt čije postojanje još uvijek nije službeno provjereno, nastavak Wolfensteina napravljen u fantastičnom vizualnom okružju Quake 3 3D enginea potpomognut kreativnom snagom kontroverznih stvaraoca iz Xatrix Entertainmenta (Redneck Rampage, Kingpin). Bilo kako bilo, id Software je već treći put započeo novu, ako ne revoluciju, onda barem evoluciju u svijetu 3D enginea današnjice, što će se u skoroj budućnosti odraziti, a već se polako i odražava na vizualnu kvalitetu računalnih igara općenito.



Quake 3 egnine u punoj svojoj snazi i fenomenalnoj ljepoti



Star Trek Voyager: Elite Force



F.A.K.K. 2

Bleemov pohod u trgovine

Famozni Playstation emulator nakon brda prepreka u slobodnoj prodaji

bleem!

Sony je totalno popušio, zaključak je koji bi donijela svaka razboritija osoba koja je pratila razvoj događaja i parničenja velikog korporacijskog diva Sonyja s dvojicom dečki koji su proizvođači trenutačno najpopularnijeg emulatora (za Playstation konzolu) svih vremena, Bleema. Nakon Sonyjevog zalaganja da uz brdo pravnika uništiti financijski ne baš najbolje stojeće Bleemovce, javnost je burno reagirala, na trenutak ušutkavši horde odvjetnika koji su iz dana u dan pokretali nove tužbe protiv njih. Na E3-u se Bleem pojavio u svojoj finalnoj inačici i ponovno preživio teror od strane Sonyjevih ljudi u crnom. Ipak, stvari su se konačno stišale pa se s Bleemom krenulo u svjetsku marketinšku kampanju i prodaju (donedavno, ovaj se Playstation emulator mogao nabaviti samo putem Interneta), tako da bi, posluži li nas sreća, uskoro i kod naših distributera softvera mogli kupiti ovaj zanimljiv programčić.

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

OpenGL na usavršavanju

SGI je objavio da će u suradnji s još nekim većim tvrtkama, uglavnom proizvođačima grafičkih kartica ili stvaraocima softverske podrške za iste, poraditi na usavršavanju i izdavanju nove verzije jednog od najraširenijih grafičkih 3D API-a koji je iznimno veliku uporabu doživio u industriji računalnih igara.

Grand Theft Auto 2 u pripremi

Nastavak pomalo kontroverzne utrke koja vas je stavljala u ulogu odbjeglog kriminalca koji divlja u prenapučenim scenama konačno je na pomolu, što će, vjerujemo, oduševiti sve fanove orginala kojih je uistinu mnogo. Izazak dvojke zasad je zabilježen za jesen ove godine.

Aliens vs. Predator add-onovi na vidiku

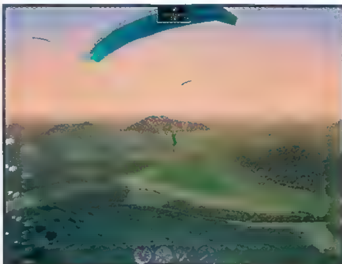
Electronic Arts je potvrdio da tijekom ove i u prvoj polovici iduće godine kani izdati barem dva add-ona za svoju trenutačno vrlo popularanu 3D pucačinu Aliens vs. Predator. Spomenuti add-onovi bi, prema prvim naznakama, trebali ponuditi iznimno mnogo, od daleko većeg broja multiplayer mapa pa do sasvim novih single player campaigna.

HANGSIM

Simulacija nečeg malo drugačijeg

Po tko zna koji put uvjerili smo se u činjenicu da je u računalnim igarama moguće simulirati što god kome padne na pament. Wilco Publishing upravo je radi toga odlučio izdati Hangsim, prvu "pravu" simulaciju glidera (da, to su one spravice na kojima čovjek visi na par niti nadajući se da će svojim upravljačkim moćima uspjeti spustiti sigurno na zemlju). Kako razvojni tim ove igre tvrdi, ona će, osim fotorealističnog okoliša, ponuditi i potpuno realni model fizikalnih svojstava prema kojem će se igra ponašati totalno vjerno emulirajući uvjete iz stvarnosti poput upadnog kuta vjetra i sličnih stvari.





▲ Igra kao stvorena za ljubitelje visina i ekstremnih sportova koji se nikada nisu odvažili iskušati ono što ih toliko privlači

E K S K L U Z I V N O

Tomb Raider: The Last Revelation

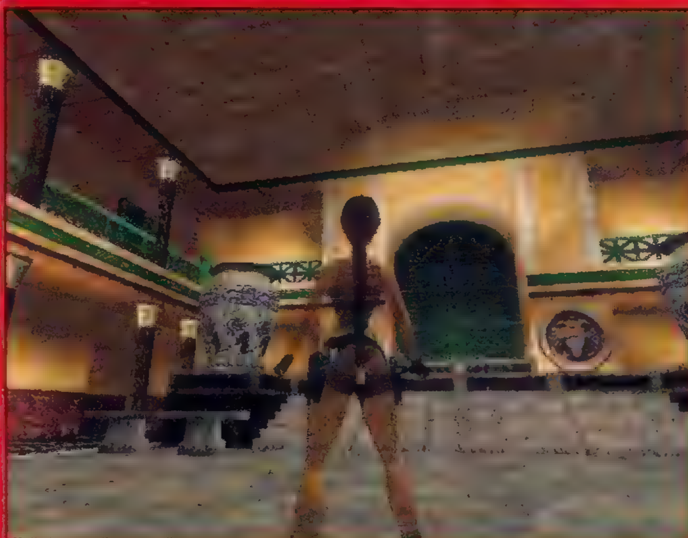
Lara konačno razotkrivena

Dotlorno u posljednji tren su nam stigle toliko iščekivane prve informacije i slike o novim avanturama Lare Croft. U novom nastavku, Larine avanture se odvijaju na jednoj jedinoj lokaciji – Egiptu – a scenarij i način igre u dobroj mjeri predstavlja povratak prvom dijelu koji je, po mišljenjima mnogih, još uvijek najigriviji.

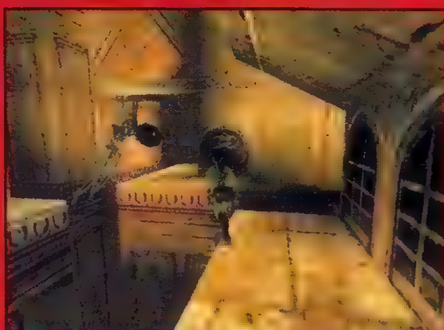
Programeri Core Designea su ponovo napisali cijeli kod tako da igra predstavlja neprekinutu cjelinu. Navodno novi rutine omogućuju besprijekoran prelaz akcije u FMV sekvencu, a dijelovi mape se učitavaju po potrebi tako da je učitavanje nivoa u potpunosti eliminirano. Promijenjen je i prilično nespretan sustav upravljanja igračevim inventarom koji je sada jednostavniji, pristupačniji i omogućuje vam kombiniranje predmeta, što znači da će opet trebati rješavati zagonetke. Također, Lara sada posjeduje i svoj dnevnik koji se automatski ažurira njenim "osobnim komentarima" napredovanjem kroz igru i sadrži mapu koja pomaže lakšem snalaženju.

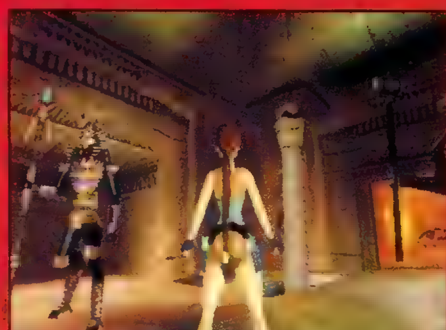
Princip igranja je ostao isti kao i u prethodnim nastavcima, samo što će sada biti manje iritantnog skakanja i penjanja do nedostupnih platformi jer je naglasak prebačen na okoliš u kojem se krećete, tako da se rješavanje zagonetki svodi na interakciju sa neprijateljima i raznim nepokretnim objektima.

Kako znamo da vas najviše zanima kako će Lara izgledati, upućujemo vas da detaljno proučite slike koje ovdje objavljujemo, a iz kojih je vidljivo da su Eidosovci opet pretjerali suzivši joj struk do maksimuma, a prevelike grudi ovaj puta zamjenjuje prevelika guza. Tehnički, naša djevojka će imati više poligona, bolju animaciju i nove pokrete. To su otprilike i sve informacije koje su nam bile dostupne u vrijeme pisanja ovog teksta, a Eidos (kao i uvijek) zna što radi plasirajući informacije na kapaljku kako bi stvorio neviđenu medijsku galamu za udarni prodajni termin – Božić. Nove informacije ćemo objaviti čim budu dostupne. Tomb Raider: The Last Revelation se očekuje u studenom ove godine, u verziji za PC i Playstation









PSX INFO



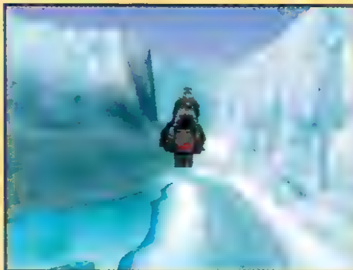
Evo nas u posljednjem izdanju PSX infoa u Hackeru! Naime, redakcija ovog časopisa je u skladu sa novom orijentacijom odlučila u potpunosti iz Hackera izbaciti PlayStation novitete i recenzije s obzirom da naša izdavačka kuća izdaje "PSX" - časopis u potpunosti posvećen vlasnicima PlayStationa koji od rujna izlazi na 16 stranica više! Dakle, dragi PSX-aši, zahvaljujemo vam na vašoj pažnji i ovo nije "zbogom", već "doviđenja" uz uzdanje s naše strane da se i dalje čitamo u "PSX-u".

SNIJEG USRED LJETA

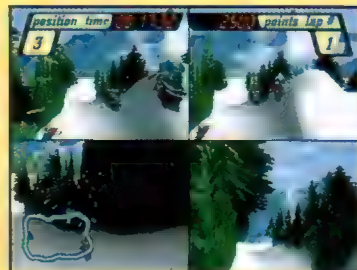
Sled Storm

Za ove vruće dane EA Sports nam sprema novu simulaciju zimskog sporta. Ne, ne bojte se, nije riječ o još jednom snowboardingu. Ovaj put ćemo se niza zamrznute i snijegom pokrivene padine spuštati u snježnim skuterima – snowmobilima.

Osim poslovično dobre EA Sports grafike, *Sled Storm* obećava i mnogo uzbuđenja, staze koje skrivaju prečace i alternativne završetke te različito sklizave terene – od nekoliko vrsta snijega i leda pa sve do vodom natopljenog blata. Nakon uspješno završenih utrka bit će moguće nadograditi svoje vozilo, a ovisno o njegovoj brzini i pokretljivosti, moći ćete na stazama izvesti i do 50 različitih akrobacija – za što ćete, naravno, dobivati nagradne bodove. Programeri nisu zaboravili ni da je igranje u društvu najveća zabava pa ćete u ovoj igri moći rabiti i svoj multitap te zaigrati učetvero. Sve u svemu, Sled Storm zvuči kao potencijalno vruća zabava na snijegu.



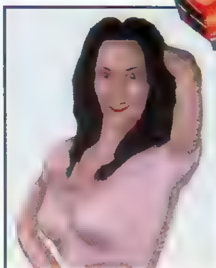




REDNECK DRIVING

Kreirana prema kod nas potpuno nepoznatoj seriji, *Dukes Of Hazard – Race for Home* bit će nešto kao Redneck Rampage na kotačima. Vozeći narančasti auto sa zastavom konfederacije poznat pod imenom «General Lee», igrač će izvršavati misije u stilu hvatanja kradljivaca stoke, dostavljanja sijena gladnoj stoci ili jednostavno stigni-negdje-prije-ostalih (stoke). Zasad ne možemo mnogo suditi o grafici i kvaliteti igre, ali programeri (Engineering Animations Inc.) obećavaju divlju jurnjavu u stilu Drivera i sličnih igara u kojoj prolijetanje automobilom kroz staje i blatnjave jarke neće biti rjeđe od napucavanja policije po prašnjavim cestama Hazard Countyja. Spomenuta programerska kuća poznata je po kompjutorskoj simulaciji sudara princeze Dijane pa valjda znaju što rade. Iako će igra izaći i za druge platforme, jedino će Playstation dobiti i multiplayer mode, o kojem se zasad ne zna mnogo. Dukes Of Hazard trebao bi biti spreman za prodaju koncem jeseni pa očekujemo uskoro više detalja.

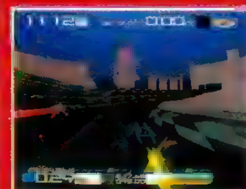






WIPEOUT 3
ZA ZIMSKE DANE

Treći nastavak u seriji futurističkih jurnjava još ćemo malo pričekati, no prvi dojmovi obećaju da će nam se čekanje isplatiti. Psygnosis se ovaj put doista potrudio da posljednji nastavak na ovom Playstationu ostane svima u pamćenju kako bi, nagađamo, Wipeout 4 što brže skupio poklonike ako (kada) se ikada pojavi na PS2. Igra koju ćemo dobiti ove zime trebala bi dodatno potencirati osnovnu karakteristiku prva dva dijela – brzinu. Dodavanjem TURBO gumba i smanjivanjem kompleksnosti staza programeri će nam dopustiti da uistinu osjetimo kako nam srce odlazi u trbuh od akceleracije, bez stalnog kočenja i usporavanja koje je karakteriziralo neke teže staze u Wipeoutu 2097. Grafika je skočila u High-Res, a za tradicionalno dobri Wipeout soundtrack ovaj put je odgovoran DJ Sasha. Što drugo reći, doli – legenda se rađa.









UKRATKO

Music 2000 za Playstation i PC
Ohrabreni uspjehom svog music-creatora originalnog imena *Music*, koji je prošlogodišnju božičnu sezonu završio među 10 najkupovanijih Playstation naslova, Codesmasters za ovu zimu najavljuju nastavak još većih mogućnosti. Osim za Playstation, *Music 2000* će izaći i u verziji za PC, s podrškom za MIDI uređaje i mikrofon, a obje će verzije "pružiti još više prilike za kreativnost, kako početniku, tako i profesionalnom glazbeniku". Zvuči zanimljivo, no ugođaj "profesionalnosti" je malo narušen saznanjem da će Music 2000 u kompletu sadržavati i igru *Music Jam*, koja omogućuje natjecanje u plesu učetvero (nešto kao Boost-A-Groove). Netko je spomenuo profesionalce?

Novi nogomet iz EA Sportsa
EA Sports kani do kraja iskoristiti svoju FA licencu pa, uz serijal FIFA igara, za ovo ljeto sprema još jednu simulaciju nogometa. Igra će se zvati *FA Premiere League STARS* i očekuje se u osmom mjesecu. Uz Playstation, predviđena platforma je i PC, no nikakve slike još nisu objavljene.

GT na prodaju!
Prema objavama u «Computer Trade Weekly», GT Interactive je u prošloj fiskalnoj godini imao više od 50 milijuna dolara gubitka, stoga se velika kompanija sada nudi na prodaju najboljem ponuđaču. Nakon izlaska Drivera koji se odmah našao na vrhovima svih svjetskih top ljestvica, možemo očekivati da će potencijalnih kupaca biti mnogo.

MGS Integral već u listopadu
Konami je objavio da će nastavak popularne igre stići u trgovine čak dva mjeseca prije nego što je planirano. I cijena će vjerojatno biti niža od očekivane, no definitivan iznos još nije određen. Pitanje je koliko je pametno izdavati igru tijekom mjeseca u kojem će se pojaviti Wipeout 3 i Resident Evil 3.

Detonator Gauntlet

Izdan nedavno u Japanu pod imenom *Epica Stella,* ovaj strategiski RPG stekao je dovoljno popularnosti za skok preko oceana na američko i europsko tržište. Utemeljena na više od 60 misija, igra donosi vrlo neuobičajeno obilježje za Japance – nelinearnost, jer vas izbor i ne/izvršavanje zadaća mogu dovesti do čak pet različitih završetaka. Za razliku od slobodno ...stajućih igara poput FF7, Detonator Gauntlet se svodi na kretanje po 2D mapi od bitke do bitke i nadograđivanje vlastitog borca-robota nakon nje. Smještena u čudan svijet gdje se «mač i magija» miješaju s naprednom tehnologijom te začinjena šarenim anime scenama, ova bi polustrategija moglo sasvim solidno proći i s ove obale Atlantika – šteta samo zbog nerazumljivog imena.



Jade Cocoon: Story Of The Tamamayu

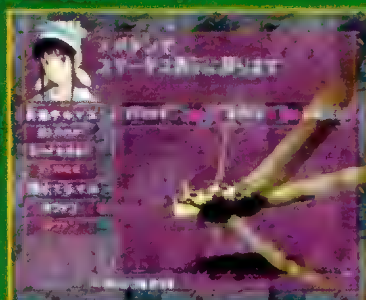
Tko prema naslovu i slikama nije znao da je riječ o japanskom RPG-u neka digne ruku! Vidi se da učimo iz iskustva. U moru sličnih igara koje nas očekuju ove jeseni, svaka igra koja ima tendencije popeti se na top ljestvice mora donijeti nešto novo i zanimljivo. Ovdje je to način borbe.
Iako Jade Coocoon dosta nalikuje na FF7 (poligonalni karakteri u prerenderiranom okolišu, 3D borbe...), glavna fora u igri je hvatanje životinja koje možete kombinirati i stvarati čudovišta različitih moći koja će vam pomoći potući raznolike neprijatelje u vašoj misiji spašavanja čovječanstva (zar ste sumnjali?). Dobro, i lijepa grafika prepuna detalja zacijelo će pripomoći da igra koju je kreirao Genki dobro prođe na američkom tržištu. A u Europi? Ne znam, ovdje smo već pomalo zasićeni anime sekvencama i slatkastim Barbie i Ken facama, no nikad ne reci nikad – ili barem dok ne pogledamo završnu verziju igre koja bi se trebala pojaviti tijekom ljeta.





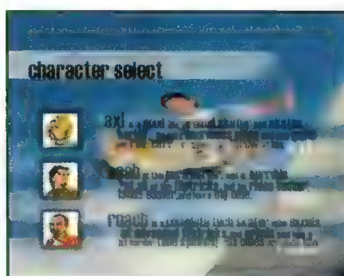






TRASHER: SKATE AND DESTROY

Nepoznata izdavačka kuća Rockstar sprema igru za koju tvrdi da će biti prva realistična simulacija skateboardinga na Playstationu. Programeri su posebnu pozornost posvetili realnosti – stvarnoj brzini i težini ovog sporta te stvarnim, a ne magičnim, pokretima i akrobacijama. Da bi to zvučalo vjerojatnije, momci iz Rockstara su se potrudili i kao partnera u izradnji igre pridobili «Trasher» - jedan od najpoznatijih magazina za skatere i skateboarding.
Osim realnosti, igra će pružiti i zanimljiv način igranja. Osim uobičajenih modova, tu je i Career mode, u kojem ćete se svojim likom natjecati na turnirima po poznatim američkim gradovima (New York, Los Angeles, San Francisco), mijenjati sponzore, čime ćete mijenjati i izgled vaše odjeće i daske, i na kraju, ako ste zaista vješti, zasjati na naslovnoj stranici Trasher magazina.



UKRATKO

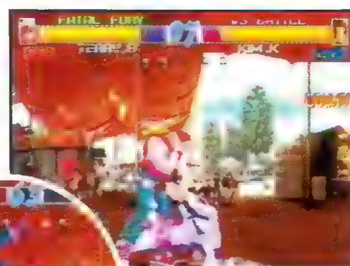
Dune 2000 za Playstation

Westwoodowa real time strategija, koja nije baš najbolje prošla na PC-u, uskoro će se pojaviti na Playstationu. Ovaj remake prve RTS igre s Amige jednostavno nije donio dovoljno noviteta u žanr da bi se probio na PC-u, no na Playstationu, gdje su slične igre prilično rijetke, Westwood očekuje mnogo bolje rezultate. Šansa dobre prodaje je pojačana i time što ovo neće biti izravno prebacivanje, nego će igra biti napravljena u 3D stilu – nešto kao Warzone 2100 ili Command & Conquer na N64. Igra će donijeti i link mode, u kojem dva igrača mogu igrati jedan protiv drugoga na povezanim konzolama pa RTS fanovima preporučujem neka počnu štedjeti novac - Dune 2000 stiže u prosincu.



Fatal Fury: Wild Ambition

Oh, ne! Još jedna 2D tučnjava u stilu Street Fightera! Ipak, riječ je o konverziji s nekakva opskurna arkadnog stroja po imenu Hyper Neo Geo, što barem jamči da će Playstation verzija biti bolja od originala.
Sama igra ne zaslužuje mnogo priče: jednostavna tučnjava s jednim gumbom za udarac rukom, jednim za nogu i jednim za specijalne udarce (koji se iz nekog razloga ovdje zovu HEAT udarci). Ipak, ima tu jedan zanimljiv detalj: igru bi u Americi i Europi trebao izdati Electronic Arts, što možda znači da Fatal Fury: Wild Ambition ipak skriva neke kvalitete koje nisu očite na prvi pogled.







TECH INFO



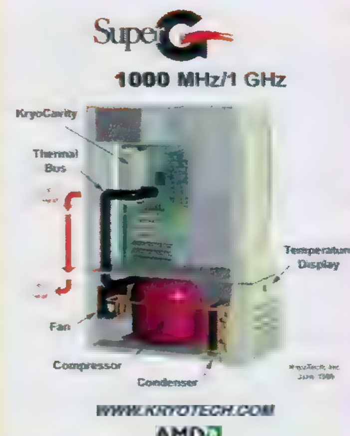
Ljeto prolazi u znaku AMD-a i njegovog novog procesora kojim bi oko Božića morao izbiti na čelo po snazi procesora, po prvi puta u povijesti. Intel, pazi se....

1 GHz BEZ RIZIKA OVERCLOCKANJA!

Kompanija Computer Renaissance je za nadolazeći California Computer Expo napravila, na osnovi AMD-ova novog Athlona, pravu zvjerku od računala! Zahvaljujući rješenju hlađenja što ga je razvila ekipa iz Kryotecha, stabilno radi na 1000 MHz, iliti 1 GHz!

Prema prvim testovima, čini se da je novi K7 (Athlon) moguće mnogo lakše i mnogo više overclockati nego prijašnje AMD-ove procesore. Računalo što vam ga predstavljamo bit će na tržištu početkom jeseni i, kažu, prilično skupo, no budite sigurni da će najbrže osobno računalo na svijetu naći svoju publiku bez obzira na cijenu. Super-G, kako mu je službeno ime, rezultat je dvogodišnje suradnje AMD-a i Kryotecha, a ono G u imenu znači da je prvi put dostignut magični G, tj. GHz, a tako se zove i alpska disciplina ultrabrzog spusta na skijama. Intel je ovaj put pop*šio od AMD-a. Iako su ovog proljeća Intelovci demonstrirali "nešto" što je radilo na 1 GHz, nisu pokazali o kakvom je kućištu riječ i čini se da je rabljena neka egzotična metoda hlađenja skupa kao što je tekući dušik. Prva računala na tržištu s 1 Ghz će definitivno biti temeljena na AMD-ovim procesorima. Upitani je li riječ samo o overclockanom procesoru, odgovor je bio odlučan - ne! Overclockanje je tjeranje procesora na rad izvan proizvođačevih specifikacija, dok je Super-G razvijen pod budnim okom AMD-a, tako da nema rizika od spaljivanja procesora.

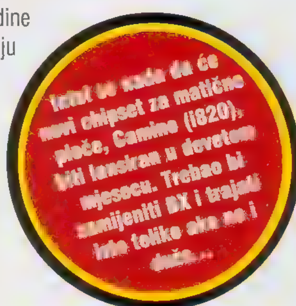




MICROSOFT MELTDOWN

Dosta je toga zanimljivog viđeno na ovogodišnjem Meltdownu. Nova tehnologija koja će dodatno poboljšati igre je pred vratima...

Tvrtke nVidia, 3Dfx, Matrox, S3 i Videologic bile su zastupljene na nedavnom Microsoftovom Meltdownu u Seattleu gdje je, navodno, mnogo toga novog pokazano, no malo je toga uspjelo procuriti u javnost. Jedna od uzbudljivih novih stvari je T&L (Transformation & Lightning) koji razvija nVidia. Na P3 računalu s Ultra TNT2 karticom predstavljen je demo koji je prikazivao jezero s valovima napravljenim od odvratno mnogo poligona. Ipak, prema izvješćima, može se zaključiti da ni masivna procesorska snaga što je daje ova kombinacija nije dostatna te da se 3d akceleriranim funkcijama moraju dodati one za transformaciju i osvjetljenje. Transformation&Lightning (transformacija 3D objekata i osvjetljenje, sve se izračunava na grafičkoj) inkorporiran je u DirectX7, a upravo će nVidia prva ponuditi hardversku podršku svojom karticom obavijenom velom tajne, NV10. Dotična kartica očekuje se na tržištu za Božić, a prvi naslovi s podrškom za T&L negdje u prvom kvartalu sljedeće godine (pripazite na Blask&White...). Uz hardversku akceleraciju T&L funkcija, bit će dovoljan i Pentiumčić 2 na 300 MHz za uživanje u prekrasnim 3D svjetovima. Sljedeće pitanje koje se nameće je, kako dugo će Intel (AMD) trpjeti da mu većinu procesiranja kradu grafičke kartice? Eto, s NV10 će već i zastarjeli P2 300 moći prihvatljivom brzinom vrtjeti sve što mu se baci u kljun, čineći procesor još nepotrebnijim. Intelovci tvrde da će T&L za mase ostati na procesoru. Kažu da je CPU fleksibilniji...



ŠTO JE S AUREALOM?

Na Meltdownu se s priličnom točnošću može vidjeti tijek razvoja (zabavne) računalne industrije u sljedećih godinu dana, pogotovo ako pogledamo DirectX7 i 8. Velika bitka vođena je između Creativea i Aureala po pitanju 3D zvučnog standarda. Čini se ipak da je Creative dobio, te će njegov EAX biti uključen u DirectX8. Iako, kako razvojni timovi softvera kažu, Aureal ima bolju tehnologiju, s većim potencijalom, samo programiranje je daleko teže i dugotrajnije. Znači, baj,baj Aurealu... Mnogo se očekuje od EAX 2.0 i njegove premijere u Direct X osmici.

AMIGA

AMIGA

Hoće li se ikada odlučiti za operativni sustav?

Amiga, trenutačno u vlasništvu Gatewaya, se prije nekog vremena odlučila za gradnju novih računala na hibridnom operativnom sustavu QNX, no nedavno je preinačila tu odluku u Linux. Ovo je, po mnogima, bolje rješenje zahvaljujući mnogim korisnicima Linuxa. Nova, dugo najavljivana računalna platforma ("Koja će izmjeniti način gledanja na računala.") će se pomoću tehnologije AMIGA Objects moći rabiti u mnogim uređajima, a ne samo u čiste računalne svrhe, npr. u set-top uređajima, kućanskim uređajima... Svi će oni biti povezani u jednostvenu mrežu te zajednički rješavati probleme. Vjerovat ćemo kada vidimo jer nas je AMIGA, davna nam ljubav, jednostavno previše puta razočarala prošlih godina...

Veliki ljetni shopping

Eto, Diamond i S3 se spojiše. Ovo je prilično siguran pokazatelj da Diamond neće raditi nVidiine nove NV10 kartice. Znači li to da će Diamondovo mjesto drugog po veličini nVidiinog partnera preuzeti Guillemot, ili će jednostavno Creative kupiti nVidiu. Ovo bi bilo zanimljivo...



vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca...

ADOBE SPECIAL

Na velike zadovoljstvo čitatelja informatičke literature, kako profesionalnih korisnika, tako i onih kojima rad s računalima predstavlja izazov i razonodu, na našem se tržištu pojavila knjiga "Photoshop u 10 koraka" autora Kristiana Vlasića u izdanju KristalPrinta. Knjiga je prvo domaće izdanje posvećeno "majci" svih programa za fotorealističnu obradu - Adobe Photoshopu i kroz praktične primjene daje odgovore na mnoga pitanja: U čemu se razlikuju RGB i CMYK slike? Što je to kalibracija? Što su to alfa kanali? Što Adobe Photoshop može učiniti da bi Vaše slike izgledale bolje, atraktivnije i maštovitije?... Knjiga se, zasad, može naručiti preko e-maila HSM Informatike [illegible] a uskoro će se naći i u svim boljim knjižarama u Zagrebu po cijeni od 149 kn (PDV uračunat u cijenu).



Dolaskom vrućih ljetnih dana HSM informatika pripremila je još jednu vruću ljetnu Adobe ponudu: Photoshop 5.0, hrvatska inačica za samo 2.999 Kn (+ PDV)! I to nije sve - *svakom kupcu dar* - najnovija knjiga u izdanju Kristal printa *"Photoshop u 10 koraka"; maloprije opisana.* (U ljetnoj ponudi količine su ograničene). Illustrator 8.0 - LEGALIZACIJSKA PONUDA - samo 1.199 Kn (+PDV)! Tronutačni bestseler iz Adobove ponude je i dalje Adobe Acrobat 4.0 po cijeni od 2.149 kn (+ PDV) i upgrade po 849 Kn (+ PDV).

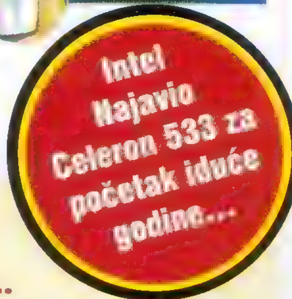
JOŠ SOLID STATE MP3 PLAYERA

Mp3 glazba u pokretu je posljednji veliki modni hit. Pobjeda RIO mp3 playera u sudskoj parnici protiv RIAA-e pokrenula je lavinu novih modela na tržištu



Prvi je player tvrtke Pine Technology koji, osim što svira Mpegove, ima ugrađen i FM tuner. Ima 32 MB memorije, moguće ga je putem ugrađenog mikrofona rabiti kao diktafon, a teži svega 47 grama i $170. Schneider je također na tržište izbacio solid state player imena MpMan F20 nešto jeftiniji od prethodnog modela. Ima 32 MB memorije proširivih na 64 MB, nažalost, nema FM tuner, ali je zato sposoban prenositi bilo kakvu vrstu podataka. Uz 32 MB memorije može reproducirati 30-ak min glazbe gotovo CD kvalitete, ili 60-ak minuta radio kvalitete. Sve to u ugodno dizajniranih 95 grama. Očekujte strmoglav pad cijena Solid state mp3 playera! Već do kraja ljeta morao bi izaći LG-ov zavojit model AHA-A1F po cijeni od $150 (32 MB), a singapurska kompanija ZIPAudio najavljuje do kraja godine player s 634 MB za samo $99! Prekrasno...





Voodoo 3 ipak najprodavaniji...

Voodoo 2000 i 3000 ulovile su u petom mjesecu prvo i drugo mjesto najprodavanijih grafičkih kartica u Americi. Prilično dobar uspjeh za zastarjelu tehnologiju... Sve je u marketingu... Po ovome, lako je zaključiti da će Voodoo 3500 (koji svoju premijeru doživljava dok ovo čitate) prilično lako zasjesti na prvo mjesto prodaje grafičkih kartica...



AMD

Golem skok u radnim frekvencijama..



AMD-ova tvornica u Dresdenu je završena i uskoro će punom parom krenuti u proizvodnju Athlona (bivših K7). Glasine kažu da će od siječnja početi proizvoditi .18 mikronske K sedmice. Prema prijašnjim najavama, AMD je trebao 1 GHz probiti tek negdje koncem prvog kvartala sljedeće godine, no taj rok pomaknut je otprilike 3 mjeseca unaprijed... Potencijalni problem leži u dobavljaču novih matičnih ploča potrebnih za Athlone jer AMD zasada ima samo četiri partnera. (Slot-A ploče)

Top ljestvica

Što očekujemo

I u ovom briju predstavljamo ono što bismo najviše željeli vidjeti na našem stolu za testiranje.

1. Voodoo 3 3500
2. NV10
3. Creative Labs FPS 2000
4. Microsoft Intellimouse Explorer
5. Matrox Millenium G400 MAX



ADSL, uskoro i kod nas?

Eto, i dok (zapadni) ostatak svijeta uživa u brzom pristupu, bilo putem kabela, ADSL-a ili, u najgorem slučaju, ISDN-a, mi smo osuđeni na V.90 preko obične telefonske parice, u najboljem slučaju. No, The International Telecommunications Union (ITU) su se nedavno u cijelosti dogovorili oko novog obećavajućeg standarda nazvanog ADSL (asymmetric digital subscriber line) koji dopušta brzine prijenosa od ISP-a prema korisniku od 1,5 megabita u sekundi preko obične telefonske bakrene parice. ADSL, koji je dosad bio dostupan sretnicima nekih zemalja, ovisio je u cijelosti od telekomunikacijske tvrtke i njene podrške, no sada je sve konačno standardizirano. Sada , kada je ADSL konačno standardiziran, morali bi se do kraja godine pojavljivati ADSL "modemi" ili, bolje reći, adapteri na tržištu. Nadamo se da će domaći Internet Provideri prihvatiti ovu novu tehnologiju.





Snaga.

GD-400DTKs

Intel® Pentium® II procesor 400MHz
Intel® 440BX AGPset
64MB SDRAM DIMM memorija
nVidia Riva TNT 16MB SDRAM video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Creative Labs Soundblaster 64
Zvučnici 180W
DVD Sony 5x
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
MS Windows® 98 CD
15" monitor digital OSD

GC-333DTKa

Intel® Celeron™ procesor 333MHz
Intel® 440LX AGPset
32MB SDRAM DIMM memorija
AGP S3 Trio 2X 3D, 4MB video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Ethernet 10/100 PCI kartica
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
15" monitor digital OSD



GC-366DTKs

Intel® Celeron™ procesor 366MHz
Intel® 440BX AGPset
64MB SDRAM DIMM memorija
nVidia Riva TNT 16MB SDRAM video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Creative Labs Soundblaster 64
Zvučnici 180W
CD ROM 32x
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
MS Windows® 98 CD
15" monitor digital OSD

Igra koja će vašem virtualnom ja ponuditi

THE SIMS

Virtualna imitacija života iz ruku stvaraoca Sim City serijala

Vaš virtualni neighbourhood...

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	Maxis
IZDAVAČ	Electronic Arts
IZLAZI	Jesen 99
PLATFORME	PC



VIRTUALNI svijet u malom je jedan od marketinških slogana koje izdavači često rabe. No kada netko uzme taj slogan i na temelju njega stvori igru, onda je riječ o nečem sasvim drugačijem i zanimljivom. A ako još čujete da je osoba koja se nalazi iza te kreacije Will Wright, čovjek koji je stvorio Sim City serijal, možete biti sigurni da je riječ o kvalitetnom i vrlo inovativnom nalovu.

Kad bismo u nekoliko riječi pokušali opisati Wrightovu novu igru The Sims, vjerojatno bismo se odlučili za jednu od izjava kojih smo se naslušali na ovogodišnjem E3-u, a ona otprilike glasi: ovaj je naslov "virtualni tamagotchi za odrasle." O čemu je zapravo riječ? U poznatom simulacijsko-strategijskom stilu Maxis je nastojao stvoriti nešto sasvim novo, igru koja će vas totalno uvući u svoj mali virtualni svijet i natjerati da se brinete o svojim virtualnim čovječuljcima, simsima, koji će na vašim malim ekranima u određenoj gradskoj četvrti proživjeti svoje virtualne živote, od rođenja do smrti.

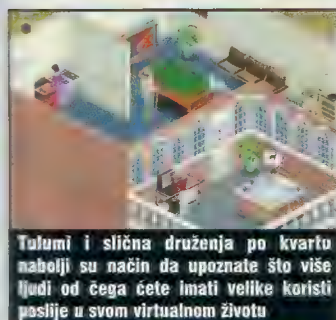


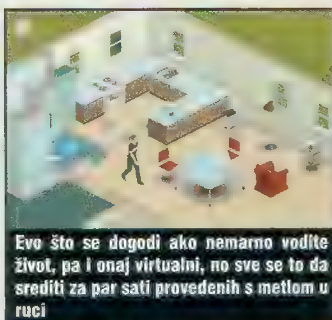
Topla susjedska dobrodošlica priređena sims-došljaku u novom kvartu ...

ŽIVOT JE IGRA

Potpuno ćete upravljati životima svojih simsa, od njih stvoriti uspješne poslovne ljude sa simpatičnim obiteljima koje svi susjedi vole ili opasne poremećene provalnike kojima je jedini smisao života postati glavnim mafijaškim bossom u svojoj četvrti. Svaki aspekt


Nema boljeg od dana provedenog svađajući se s napornim susjedima. Nije li život prekrasan!?


Tulumi i slična druženja po kvartu najbolji su način da upoznate što više ljudi od čega ćete imati velike koristi poslije u svom virtualnom životu


Evo što se dogodi ako nemarno vodite život, pa i onaj virtualni, no sve se to da srediti za par sati provedenih s metlom u ruci

DAN U DRUŠTVU JEDNOG SIMSA

Provedite svoje virtualne dane u novome Maxisovom naslovu provodit ćete na najrazličitije moguće načine, bit će tu ugodnih trenutaka u krugu obitelji do malih katastrofa koje će vam se događati u kući - pregaranja kućanskih aparata, provala u kuću te žestokih svađa sa susjedima





života vaše odabrane virtualne osobe bit će temeljito obrađen u igri, od velikih i važnih događaja kakvi su ženidba do zaposlenja i izgradnje doma. O vama ovisi koliko ćete svom virtualnom čovječuljku posvetiti vremena pazeći na njegove navike koje bi od njega mogle stvoriti vrlo ugodnu osobu ili izrazito antipatičnog, izopačenog čovječuljka neuredna života i poremećena razmišljanja. Igru možete započeti odabirom jednog u nizu već postojećih virtualnih čovječuljaka nekih već predodređenih životnih osobina ili možete stvoriti svoj novi neighbourhood i izgraditi svog simsa od početka; načiniti ga, recimo, osobom koja vam je ponašanjem i načinom života vrlo slična. Zanimljivo je reći da je The Sims još jedan od standardnih Maxisovih naslova čija je ideja bila da igra završava tek onda kada vi to zaželite, točnije, ne postoji nekakav zacrtan kraj, nego se od vas kao igrača očekuje da sami sebi, kao i u pravom životu, odredite neke ciljeve koje želite postići, npr. postati bogat, posjedovati vilu u otmjenoj četvrti, imati sretnu obitelj i vozni park od desetak automobila... Dizajneri The Simsa otišli su toliko daleko u realizaciji interaktivnosti i nelinearnosti svog naslova da su vam čak omogućili zadiranje u najveće detalje života vašeg simsa kao što je uređenje virtualnog stana/kuće u kojoj živi, tako da ćete ovisno o financijskim mogućnostima moći interijer nastambe preuređivati do mile volje kupnjom novoga namještaja, kućanskih aparata nužnih za život i luksuznih stvari. Ipak, možda najveći naglasak dan je na "međuljudske" odnose u igri, točnije na socijalizaciju vaše virtualne osobe koja će odlaskom na tulume u kvartu, pripremanjem istih kod sebe ili tek uobičajnim druženjem po kvartu upoznati stanovnike ovog virtualnog svijeta koji će zahvaljujući izrazito dobro razrađenom AI engineu vrlo realno reagirati na vaš razgovor i ponašanje prema njima.



"Okusite nov način života, iskušajte stvari koje nikada niste mogli ili ste ih se bojali učiniti u stvarnom životu jer The Sims vam jednostavno nudi sve mogućnosti, ili barem one kojih smo se uspjeli sjetiti"

Will Wright, game designer, Maxis

DEUS EX... KRNTIJA

Na prvi pogled The Sims tehnički nije prezahtjevan i bez obzira na svoju donekle jednostavnu vizualnost ostavlja upečatljiv dojam ponajprije zahvaljujući detaljima prebogatoj 2D grafici, što se, bez obzira na brojne prednosti 3D grafike, ne bi u njoj moglo zasad učinkovito izvesti. Kao i za pokretanje dosadašnjih Maxisovih simulacijskih izdanaka, neće vam biti potreban pretjerano snažan stroj, jedan od jačih procesora iz osnovne Pentium linije trebao bi zadovoljiti svu procesorsku glad, a 32 MB rama trebalo bi biti dostatno za smještanje virtualnih umova malih simsa u vaše računalo. Kao jednu od završnih zanimljivosti valjalo bi napomenuti da Maxis razmatra ideju kojom bi se omogućilo prebacivanje barem nekog dijela grada iz uspješnog Sim Cityja 3000 u ovu igru, čime bi se ova dva naslova donekle povezala i stvorila jednu prilično zanimljivu cjelinu. Maxis nam je, u svakom slučaju, i ove godine priredio ugodno iznenađenje koje će igrača publika objeručke prihvatiti.



SIMS ĆETE POŽELJETI POSTATI ZATO JER:

- ste oduvijek željeli biti jedan od glavnih likova u Maxisovoj igri
- ćete konačno moći iskušati sve što vam život(virtualni) nudi
- želite znati kakav je osjećaj biti stanovnik virtualnog svijeta

SHADOWMAN

Čovek zvan Senka



To je on...glavom, te bez brade.

NAJAVLJUJE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Maxis
IZDAVAČ	Electronic Arts
IZLAZI	Jesen 99
PLATFORME	PC

NEDAVNO smo imali Tomb Raidera. Nakon toga Dvojku pa Trojku pa majku pa babu pa bicikl pa bla bla bla. Uglavnom, Acclaim očito želi dio kolača pod imenom 3rd person shooteri. A za to ima i licencu.

I to strip licencu, aha. I to ne neku bezveznu Superhrvoje licencu. Vjerovali ili ne, riječ je o licenci za Shadowmana. U redu. Predvidljiv sam. Konkretno gledano, ovakva sporadična komedija imitiranja Tomb Raidera uz pomalo izmijenjeni koncept bi se, ma kako ovo blesavo zvučalo, mogla pokazati iznimno produktivnom glede same igre. No počnem li s nabrajanjem onoga što Shadowman nudi...ne bih imao o čemu pisati na dvije stranice.

VUDU

Dakle, vi ste u ulozi Šedomena, čovjeka iz sjenke. Razlika između Shadowmana i običnog čovjeka je komad maske zapiknut mu u prsni koš. E vidite, nije to obična maska. Da, to je čarobna voodoo maska koju je tako vješto alocirala voodoo svećenica. Tog trenutka bivši hitmen Mark Le Roi postaje Shadowman, borac protiv masovnih ubojica (ubojice koje dolaze u masama). Ako ste pomislili da sam ovo prepisao s poledine kutije Teksaškog Masakra Motornom Testerom, prevarili ste se. Riječ je o stripu. Ne nekom bezveznom stripu. Nego o Acclaim Comics stripu. Kako dobro, a? Proizvođači igre su i izdavači stripa, kako nevjerojatno. Mislim, ako sam ikada čuo riječ domišljato, onda je Acclaim domišljat kao um.....nema veze. Uglavnom, činjenica je da na Shadowman licencu nije potrošen nijedan cent. A da bude još bolje,


Lighting efekt u onosvjetskom settingu

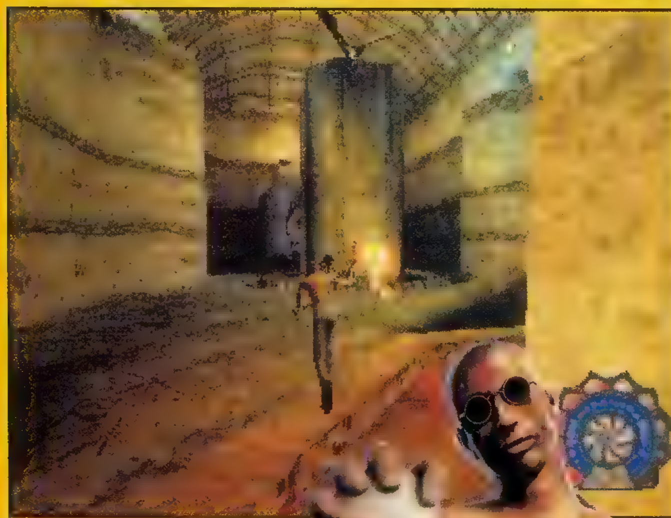

Još samo da dođem do onog BFG-a i onda ću da im 'bem majku.

BITKA IZBLIZA

Glavni adut Shadowmana je čudna i jeziva atmosfera. Čudovišta s kojima se borite su iznimno inteligentna (sudeći prema avi-ima). No, keč koji se vrti oko svega je definitivno to da s jednim potezom na raspolaganju close combat ispada više iritantan nego zabavan.







Ništa ne vidim od svih tih senki

glavni lik i pričica nisu ni tako jadni. Iako se bojim da će mnoge igre poprimiti zadivljujuće sličan koncept tijekom sljedećih mjeseci. Već sve vidim: Vudu Vumn, Vudu Rejsing. Uglavnom, u igri ste u ulozi hitmana koji se bori protiv fizičkih i astralnih entiteta koji su stravično zli i jednostavno moraju biti ubijeni. A kako se to reklo još u Doomu, the only way out is through. Stoga, kao što i treba, vi koljete i koljete - od početka igre pa sve do jednog od 5 različitih završetaka koje nitko nikada nije mogao naslutiti. Koncepcijski, Shadowman je zastrašujuće sličan Tomb Raideru. Naime, glavni lik trčkara po različitim (golemim) mapama....i...šta ja dalje imam pisat. Kraj paragrafa.

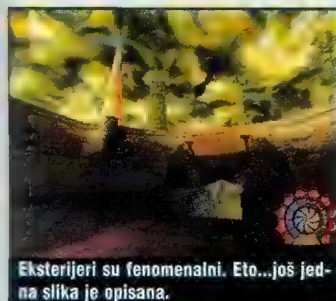
DRUGI PARAGRAF

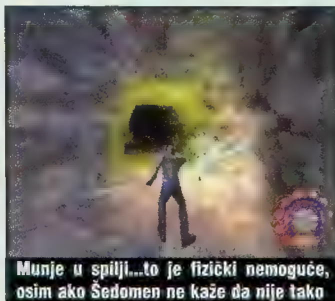
Shadowman je sam po sebi jednostavno nevjerojatan. Ne biste vjerovali što taj «čovek može». Shadowman može skakati, hodati, trčati, repetirati sačmaricu, rabiti healthpackove, plivati, penjati se, nositi naočale, prčkati po nosu i hodati..ups..ponavljam se. Naravno, tu su i oružja koja rabi. Naime, osim ovosvjetskih igračaka kao .50 desert eaglea ili sačmarice, naš junak će moći rabiti i onostrana čarobna oružja stravičnih sposobnosti. Plus za stil. Interakcija s drugim likovima temeljit će se ili na njihovom batinjanju ili na visokoumnim diskusijama u stilu "eeee...daj mi mrkvu, ja ću tebi dati zlatni ključ". Nadalje, ovdje se u bazi apsolutno ništa neće razlikovati od onoga što ste vidjeli prije. Inače nemam tendenciju igre najavljivati i kritizirati u isto vrijeme, no ovdje ću napraviti iznimku. Shadowman skoro u svakom aspektu izgleda patetično. Osim grafike, dakako. Po onome što sam bio u prigodi vidjeti, vizualni aspekt Shadowmana će postati i njegov glavni adut. Uostalom, igra koja, osim na PC-u, izlazi i na Nintendu 64, savršeno odgovara na sva pitanja vrlo očitim odgovorom. Od ostalih aspekata ovog nadolazećeg proizvoda, spomenimo interaktivnu glazbu. Woojoo.

Kakav će finalni efekt ostaviti Shadwman kad izađe, ne znam, ali zasad ne obećaje ništa novo. Nadajmo se najboljemu.

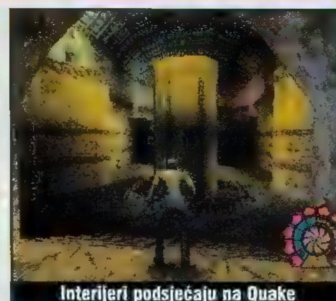
SHADOWMAN ĆETE POŽELJETI IGRATI ZBOG TOGA JER:

- **vodite lik s vudu maskom zapiknutom u prsni koš**
- **igra ima lijepu grafiku**
- **se meni ne sviđa**


Eksterijeri su fenomenalni. Eto...još jedna slika je opisana.


Munje u spilji...to je fizički nemoguće, osim ako Šedomen ne kaže da nije tako


S bakljom u ruci u nepoznato


Interijeri podsjećaju na Quake

Bogami, ova glad seže do koske

Legacy Of Kain: Soul Reaver

Sjećate li se prvog Legacy Of Kaina? Ne? Super. Onda ću s iznimnim zadovoljstvom dio najave ispuniti nepotrebnim podacima o prošlom nastavku. A ima tu nešto i o novome...



NAJAVLJUJE **Damir Rukavina**

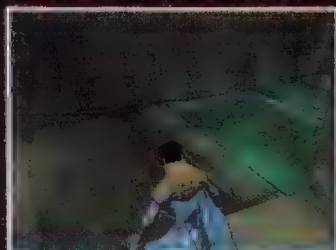
Š.B.B.K.B.B.

Koliko je ljudi barem jednom u životu pokosilo pitanje kako je to biti ZETovac? Krivo pitanje....kako je to biti vampir? To je, iako manje zastrašujuće, gotovo jednako intrigantno stanje svijesti. Naime, biti biće noći, hraniti se na krvi drugih, praviti se važan sa starinskim naglaskom, čudno se odjevati i ne čekati kruh svako jutro... e, to bi bio život za neke. No, ako s druge strane gledamo, koji bi sve ljudi mogli biti vampiri, ideja inicijacije u neživot bi vjerojatno trebala biti potvrđena domovnicom...ili nečim što definitivno eliminira "greške". Zamislite samo naglaske...hehe.

Uglavnom, ljudska fasciniranost neživotom i suptilnom dekadencijom ima duboke korijene u ljudskoj podsvijesti definirajući blisku povezanost sa seksualnošću. Naravno, Legacy Of Kain nema apsolutno nikakve veze ni s jednom od tih mogućnosti. U njemu se, naime, sve sužuje ne predivan i najjednostavniji koncept čistokrvnog masakriranja čudovišta. Prvi nastavak se, naime, itekako ticao ljudi, s obzirom da ste radili strahovite stvari ubijajući njih, životinje i tko zna što još. Dakako, igra je zaslužila veliki "R" na kutiji, što je na divan način reklamiralo igru, dajući upravo smiješan

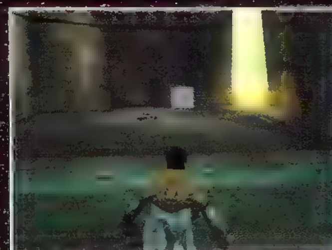

Ulična tučnjava za posljednju pivu


Bitka unutar zatvorene kocke dobija na zanosu. Sad ih je tu dvojica.

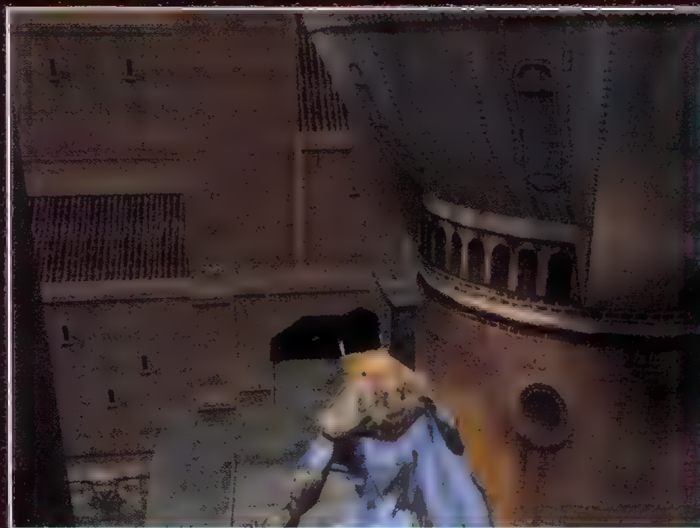

Gđe si, babo?


Je's li u spektri relmu, a?


Bitka u Shadowrealmu. Prokleti hipici!


Svjetlo na kraju tunela

karakter vrlo visoke popularizacije među mlađim igračima. No, bilo kako bilo, na kraju smo dobili neodoljiv linearni uništavač vremena vješto orijentiran i napravljen da igrača zaokupi svojom jedinstvenom ali i klišejski jednostavnom radnjom. No, kako za sve greške postoji isprika, postoji i za slučaj Kaina. Naime, igra je izašla prije nekoliko godina... a tada nije postojala logika ni konstruktivnost, zar ne? Uglavnom.
Praktički, na svitanju moderne Playstation igre, ovaj 2d slugfest je imao atmosferu i nekakvu priču. Definitivan karakter ubrojen u misticizam vampirizma i ovdje je postao neizbježan faktor ponudivši igraču neodoljiv događaj. Uuuu....jesam ga namlatio. I tako, nakon dobrog vremena Crystal Dynamics je odlučio napraviti novu igru usko vezenu uz vampirsku priču p(r)ogonjenu Akuji the Heartless engineom. Sasvim usputni piece of useless info: trailer za Akujia je bio na Legacy of Kain CD-u koji je izašao prije gotovo četiri godine. U svakom slučaju, posao mi je da malo naciji približim neke blagodati koje Soul Reaver nudi. Ili barem one koje će nuditi za par mjeseci, s obzirom na oficijalni press release.


Podzemni grad...baš me zanima ima li tamo neka decentna birtija...

Bloodcurdling tale

Što ovaj mlati? pitate se. Pa, prema najavama i avi fileovima, glavni lik pod imenom Raziel je jedan od drevnih vampira čiji mu je "dar" dao privilegiju da zamijeni samog Kaina. Prema drevnim spisima, desna ruka poglavara (vampira, mislim... nema tu nekih asocijacija) dolazi na prijestolje kada dobije krajnji "gift", tj. sposobnost koja vampire sve više pretvara u nadbića, a sve manje u humanoide. No, pošto se starome nije dalo skidati s prijestolja, Raziel je jednostavno bačen u Nozgoth, vampirsku verziju pakla. Nozgoth je zapravo nešto kao Pain Amplifier, samo što se u njemu konstantno gori, a nikada ne umire.
Naravno, sad kad ste ovo čuli, već vam je jasno što će biti na kraju. Kain će dobiti batine. Ništa nova. No, nas kao igrače privlači ono što Raziel čini do tog trenutka. A to je, ljudi, ono o čemu Soul Reaver govori. O putu kroz pakao. Naravno, put je ispunjen gomilama neprijatelja čije duše naš junak mora progutati ne bi li postao jak kao Kain i ne bi li ubio boga u njemu. A da bude još bolje, sve je u 3D-u, a glavni je lik jedan od najljepše dizajniranih protagonista beat'em-solveova dosad. Pokraj Akujia, ovaj neživi ratnik će biti naoružan kandžama, asortimanom neizvedivih udaraca te pokojom magijom. Novo, nema što.

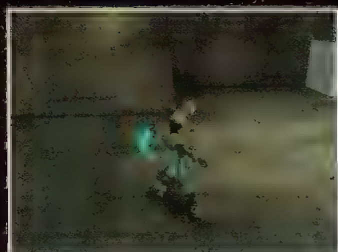
Ne umire?

Jedna od zanimljivih karakteristika vampira je, osim njihove famozne žeđi za krvlju, besmrtnost. A Razielov dar je upravo takav. Naime, s obzirom da ima problem s umiranjem, njegova verzija umiranja je prebacivanje u spectral plane. Ovaj ekvivalent astrala je i glavni adut Soul Reavera. Naime, Raziel ima sposobnost putovanja između tih dviju razina, što je zasad, prema izdanim podacima, definirano kao vrlo lijep





I vampiri plivaju, zar ne?



Efektivna uporaba hand to hand oružja



Znaš, ovo ti je posljednji put da te ovako pijanog nosim doma

vizualni efekt. No, prema onome što smo zaključili, činjenica je da se na toj razini može letjeti, i bacati jače čarolije. Zanimljiva karakteristika tog segmenta je i to što svaka scena ima svoj ekvivalent u sjeni, što je, ako ništa drugo, vrlo teško napraviti. No, kada malo bolje razmislim, Shadowman je također vrlo usko vezan uz putovanje između razina, što se u konceptu vrlo kosi sa Soul Reaverom. Ono što će zapravo presuditi u tržišnoj nadmoći je vrijeme izlaska. Nije li divno gledati kako se firme natežu oko toga koja će prije izdati svoju verziju. Što to znači za nas? Pa, nešto vrlo očito: zaigrat ćemo barem jednu od igara do kraja osmog mjeseca. A što se osobnog favorita tiče, sasvim sam siguran da će Crystal Dynamics pokazati jedan solidan nivo profesionalnosti koji je oduvijek zračio iz njihovih igara. Vjerojatno.

Gotika

Što se dizajna svjetova tiče, sasvim je očito da je riječ o čistoj gotici. Definiran oko hladnokrvnog masakriranja, ovaj okljaštreni ekvivalent Masqueradea ima neke posebne i do nekog nivoa individualne efekte koji su savršeno složeni ne bi li privukli prosječnog igrača. Naravno, tu postoji i priča. Relativno jednostavna priča usko vezana uz radnju koja je pak usko vezana uz klanje. U krajnjoj liniji, tu će biti sve što smo dosada vidjeli. Borbe, bossovi i slagalice su također vrlo prisutni, tako da tu, nažalost, ne postoje faktori o kojima bih mogao pisati.

TOPSECRET:

Lov na Vampire



Kao što ste i predpostavili, čak smo i mi svojedobno imali velikih problema s krvopijama. Uglavnom, morali smo ih pobiti. Za posao se prijavio nitko drugi doli redakcijski Van Helsing: Kristijan. S odvažnim pogledom u očima, naš se redakcijski junak bez ikakvog drhtaja (zavezali smo ga za stolac) odlučno okrenuo i pripremio da jednom zauvijek uništi izvor endemične redakcijske anemije.



Spreman i voljan, Kristijan je na izlasku iz redakcije odlučno tvrdio da će pobiti sve vampire svijeta, a ne samo redakcijske. "Idem lovit sv...vampire...ajd, bog". Sa suzama na očima, jednostavno nismo mogli suzdržati nabijene emocije i svi smo plakali, svi..... I eto, dva tjedna nakon toga dobili smo vjest da se sreo s nekoliko alkoho....lovaca na vampire, tako da su proklete krvopije dobile još veću prijetnju u obliku hladnokrvnih profesionalaca. Aha...da vas sad vidim.



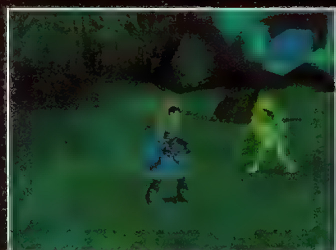
Poslijednja je vijest bila zastrašujuća. Naime, za vrijeme lova na jarebi....vampire Kristijan je imao nezgodu. Naime, njegovi su psi goniči namirisali gomilu aniš bombončića što ih je držao u jakni. Baš u trenutku kada smo pomislili da smo ostali bez urednika, stigla je vijest da je živ i da se vraća na staro radno mjesto. Sveukupni rezultat je bio: dvadeset vampira od po dvadeset kila i pet većih vepr...vampirčuga. E, jesmo ih mi smo da je a ono kao grize...neće više, majke mu gi spalim.



Ova scena jednostavno oduzima dah



Vrebanje s vrha krova



Još jedan boksački meč u spectral planeu



Eto...ja ušo u grad a nigdje nema birtije

Sve do osnova

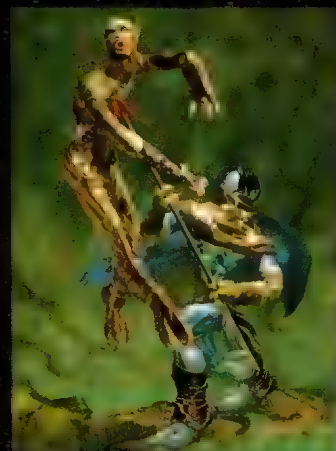
S tehnološke strane, Legacy of Kain: Soul Reaver je također na sasvim solidnom nivou. Stoga, ako ne zamjerate, *citirat* ću što to Soul Reaver predstavlja prema oficijanom press releaseu. Dakle, za početak tu je nešto pod imenom Single Skin Technology. Postavljeno na laičku razinu, ovaj napredak omogućuje sjedinjavanje tekstura na razinu "kože" koja umanjuje efekt rupa na zglobovima dajući likovima mnogo živopisniji oblik. Drugi faktor će biti Segmented Skeleton and Joint Interpolation koji likovima daje na raspolaganje, doslovce, tisuće poteza preko real time kalkuliranja odgovarajućeg fitikalnog stimulusa (čitaj: primljenih udaraca). Glavni lik će, recimo, biti sastavljen od petstotinjak poligona, a neprijatelja će biti dvadesetak vrsta. Tu će, naravno, biti i softverski Z-buffering. Na kraju, najavljuje se i iznimno intuitivan interface utemeljen na 3D borbi. Što to znači, nemam pojma. Uglavnom, zna se da će igra biti izrazito zabavna jer su tu i fotorealistične lokacije. Uh.

Pametni neprijatelji?

Tako je! Neprijatelji u Legacy Of Kain su spremni na vaše napade. Naime, različitost koju Soul Reaver daje kod same borbe (koja je, naravno, najviše izražena) jest upravo u negativčevim reakcijama. Naoružani s "Pack Behaviour" algoritmima, neprijatelji imaju jedinstvene načine napada i jedinstvene reakcije koje ih razlikuju od ostalih negativaca u sličnim igrama. I kao šećer na kraju, tu je definitivno najpopularniji "learning" koji im daje jedinstven način obrane i savršen razlog za igračevu finalnu odluku: da napokon počne rabiti različite udarce. Eh, što se udaraca tiče, Raziel će raspolagati s gomilom njih, dajući igraču mogućnost prebacivanja, uporabe oružja, a ponekad i okoliša ne bi li nanio što veću štetu.

I kad će to onda?

Legacy of Kain: Soul Reaver planira ustati iz mrtvih na PC-u i na Playstationu za mjesec dana, što je pravo vrijeme – tada će se mnogi ljudi vratiti s mora očekujući nešto novo na svojem ljubimcu. Što se pak ove najave tiče, sasvim sam siguran da sam vam igru barem malo približio, znat ćete o čemu je riječ i kad dolazi. A ako vam to nije dosta, odite na net, pronađite Crystal Dynamicsovu adresu i ukradite beta kopiju:)



Ekskluzivno, predstavljamo vam...



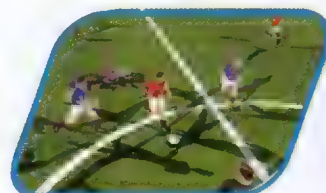
EASports

Kao i svake godine, i ove očekujemo niz novih blockbuster naslova iz kanadske softverske kuće. Za 21. stoljeće EA Sports priprema mnoga iznenađenja!

Poznato je da EA Sports svoju golemu liniju naslova obnavlja svake godine, češće i opsežnije od bilo koje konkurentske firme. Mada je bilo nekih pokušaja, poput Fox Sportsa, nitko se nije uspio približiti EA Sportsu komu se mora priznati da je stvorio fino ugođenu industrijsku mašineriju koja nevjerojatnom brzinom i uvijek pouzdanom kvalitetom "štanca" seriju naslova. Tijekom posljednjih godina, mnogi su im zamjerali neinventivnost i pretjeranu komercijalnost jer su novi nastavci donosili relativno malo promjena u odnosu na prijašnje verzije. No, moramo primjetiti da, iako su te optužbe u prošlosti imale određene temelje, ove godine EA Sports unosi cijeli niz poboljšanja u svoje naslove koja će pobiti te primjedbe...

NOGOMET I KOŠARKA

Prvo ćemo se pozabaviti tradicionalnim i u našim krajevima najpopularnijim igrama. Prva je, dakako, **FIFA 2000**. U ovoj inkarnaciji serijala možemo očekivati poboljšani engine i kvalitetniji motion capture. Sudeći po slikama i animacijama, igrači će se ponašati mnogo realnije i služiti se većim brojem poteza. Osim toga, igra donosi i daleko napredniji sezonski mod (osobno, ne znam nikoga tko je u prijašnjim verzijama imao živaca odigrati jednu cijelu sezonu) koji ima integrirane utakmice lige i kupa uz mogućnost relegacije, itd. Postojat će i poznati klubovi i reprezentacije iz prošlosti, kojima ćete također moći upravljati. Čini se da je to trend u velikom broju ovogodišnjih EA Sportsovih naslova pa tako i u **NBA Live 2000** gdje ćete moći sudjelovati u slavnim utakmicama iz povijesti košarke. No, to nije jedino važno poboljšanje u novom NBA-u. Konačno ćete moći igrati jedan ulični hakl 1 na 1. Nadalje, grafika je značajno poboljšana, naročito animacija igrača koji će i dalje imati realistična lica, i to zajedno s govorom, za potpuno "trash-talk" iskustvo. Kao posebni ekskluziv, predstavljamo vam i potpuno novu seriju nogometnih naslova koja e zasigurno postići odličan uspjeh i ustaliti se kao jedna od najuspješnijih EA Sportsovih franšiza: **The F.A. Premier League Stars**, naslov koji rabi engine sličan onom u FIFA-i, ali se igra svodi isključivo na ligu, koja bi trebala biti vrlo realistično dizajnirana, s blagim menad erskim aspektima koji neće igru učiniti kompliciranom - korisnik će



FA Premier League Football Manager 2000 – vrlo dobar 3D engine

imati odre?enu količinu "zvijezda" koje može raspoređivati svojim igračima prilagođavajući njihove statistike i sposobnosti na određenim područjima, tako da će uvijek moći imati vlastitu i jedinstvenu momčad. Osim autentičnih komentatora sa SKY Sports televizije, igra će imati i vrlo kvalitetnu grafiku, što će, uz iznimno točne statistike i sve igrače Premiershipa, prenijeti ludu atmosferu engleske lige na naša računala. Ta bi se igra trebala najviše svidjeti ljubiteljima te lige i igrači-

O EA SPORTSU

EA Sports, kanadski razvojni studio unutar giganta industrije Electronic Artsa, je [illegible] jedna od najprofitabilnijih programerskih kuća i definitivno lider kad je o sportskim igrama riječ. Konkurenciju gazi velikim brojem i [illegible] izdanih naslova, a o kvaliteti da ne pričamo. U svom kanadskom sjedištu posjeduju i motion capture studio koji je [illegible], što je i vidljivo u njihovim igrama. Svi novi naslovi EA Sports redovno obnavlja, godinu za godinom, bez iznimke, što ih uvijek čini aktualnim, uz konstantna poboljšanja enginea. Svi naslovi EA Sportsa se lokaliziraju, što se [illegible] i u Njemačkoj (Superbike 99), a to možemo očekivati i za igre iz 2000. serije. Konkurencija EA Sportsu je prilično [illegible] se na četiri firme: Fox Sports, [illegible] Actua serija, Sierra Sports i Eidos Interactive. Dok Fox Sports ima samo tri franšize (golf, NCAA košarka i nogomet), a Actua najkonkurentniji nogometni naslov Actua Soccer 3, Sierra Sports je potpuno [illegible] u ovom društvu jer im je većina igara rađena za američko tržište, zastupljeni su sportovi kao što su [illegible], rodeo (?), golf i dr. [illegible] relativno dobri [illegible] naslovi i odlične simulacije vožnje poput Grand Prix Legendsa. Eidos, pak, ima dobar nogomet poput Michael Owen s World League Soccera, te [illegible] licencu F1 tima McLaren za njihovu novu simulaciju Formule 1.



Ovo je motion capture za FIFA-u 2000



Lara neće ići u bolid, ali će navijati za Eidosovu novu Formula 1 simulaciju koja bi trebala konkurirati EA Sportsovoj

linija **igara za 2000.** godinu!


FA Premier League Stars – gotovo kao FIFA


Supercross 2000 – realan fizički engine


Superbike 2000 – nažalost, slika mnogo ne govori


NHL 2000 – novi arkadniji ugođaj

ma nogometnih menadžera koji se uz malo čistog nogometa žele odmoriti od Championship Managera 3. Iste će vjerojatno zainteresirati i **The F.A. Premier League Football Manager 2000,** novi nastavak istoimenog serijala započetog koncem prošle godine koji je bio prilično dobro i opsežno dizajniran, ali je imao vrlo zatrpano i komplicirano sučelje. U novom bi Manageru to trebalo biti donekle ispravljeno nešto preglednijim sučeljem, ali, osim poboljšanog 3D enginea, neće postojati bitnijih promjena u konceptu, što je i razumljivo jer je riječ o prilično mladom serijalu.

Postojat će i njemački pandan igri **F.A. Premier League Stars** pod nazivom **Die Bundesliga Stars**, na njemačkom jeziku i s njemačkom ligom, koncepcijski i grafički jednak engleskoj verziji. Isto će vrijediti i za **FA Premier League FM 2000** koji će dobiti njemačku verziju **Bundeslige 2000 – Der Fussball Manager** i verziju na španjolskom jeziku za južnoameričko tržište **La Liga de Futbol 1999.-2000.**

EA je još koncem 1998. otkupio prava na svjetska nogometna prvenstva 2002. i 2006. te na europsko nogometno prvenstvo 2000.

Ostali sportovi

EA Sports, kao što je poznato, u svom serijalu predstavlja i neke prilično nepopularne sportove u Hrvatskoj, no zahvaljujuci tome što je ipak riječ o vrlo kvalitetnim igrama, mnogi su ih zaigrali i zavoljeli te sportove. Medu najpopularnijima je hokej i NHL serijal. **NHL 2000** će imati novi Dynasty način igranja, gdje možete preuzeti kontrolu nad neuspješnim klubom i dovesti ga na stazu uspjeha, te potpuni multiplayer preko Interneta. Novost je tzv. Big Hit tipka koja će vam omogućiti da prijeđete protivnika specijalnim potezom ili ga jednostavno umlatite (uostalom, to je daleko najzanimljiviji dio sporta, ako mene pitate). Moći ćete čak donekle upravljati reakcijama publike kad vašim momcima bude trebala podrška. Novi NHL će imati mnogo veći *frame rate*, što bi trebalo rezultirati bržim, uzbudljivijim arkadnim igranjem. Za PSX, a u novom nastavku i za N64, dolazi **Knockout Kings 2000**, novi naslov svježeg EA Sportsovog serijala. Naravno, za boks se ne može reći da je nepopularan, kako smo rekli na početku odlomka, ali je to sport kojim se većina ljudi imala priliku baviti samo na računalu. Novi KK će predstaviti preko pedeset slavnih boksača iz prošlosti i sadašnjosti, Lennoxa Lewisa (koji će biti na *cover* slici CD-a), Muhammeda Alija, Oscara De La Hoyu, Joea Fraziera i dr, s kojima ćete se boriti u Great Fights modu u legendarnim mečevima. Ovo je još jedan naslov s implementiranim elementima povijesti sporta, što je itekako dobrodošla vijest. Naravno, moći ćete stvoriti vlastitog boksača i upravljati njegovom karijerom. Moći ćete ga i trenirati, i to u jednoj od različitih teretana u svijetu. Za ljubitelje džentlmenskog sporta, golfa, EA vam donosi **Tiger Woods 2000 PGA Tour Golf**, nastavak prošlogodišnjeg naslova koji bi trebao unaprijediti grafiku i realizam u odnosu na prošlu verziju. Moći ćete igrati od Rookieja pa sve do prestižnog PGA Toura razvijajući svog igrača i pobjeđujući na turnirima, i to na više od deset različitih terena koji bi trebali biti vrlo realistično i atmosferično prikazani, s vodom, vjetrom, pticama na drveću itd. Likovi će biti u punom 3D-u, poligonalni. Raznolik i dinamičan sustav kamera će, po svoj prilici prvi put na računalu, učiniti golf zanimljivim i uzbudljivim čak i onima koji nisu ljubitelji tog sporta. Za konzole će, pak, izaći nešto drugačija, fantazijska, verzija igre s neobičnim terenima i vrlo arkadnim načinom igranja. Ljubitelje nešto dinamičnijeg sporta, američkog nogometa, ne bi smio razočarati **Madden NFL 2000**. I opet će *frame rate* biti u velikoj mjeri ubrzan, što že i igru učiniti bržom i uvrstiti je među akade, čemu ce doprinijeti i pregršt novih poteza, udaraca, hvatanja i ostalih gadarija prikazanih dvostruko većim brojem

FIFA 2000

EA Sports je u novu FIFA-u [illegible]

Realni sudari igrača

Efekti sjena će biti sjajno predočeni


Knockout Kings 2000 – kompjutorski boksači vjerni svojim stvarnim uzorima


Tiger Woods 2000 PGA Tour Golf – sjajno modelirani tereni


NASCAR 2000 – slika iz PSX verzije


Madden NFL 2000 – sjajno modelirani poligonalni igrači

NBA Live 2000

U 2000. seriji EA Sports je otkupio čak tri ekskluzivne službene licence koje nema nitko drugi: Formula 1, Superbike i FA Premiership

animacija nego u prijašnjoj verziji. Osim toga, grafika će po prvi put biti poligonalna. Ako niste ljubitelj američkog nogometa, možda bi vas mogao zainteresirati donekle slični ragbi. Od ove godine EA Sports uvodi novi serijal svojom igrom **Rugby World Cup 99**. Riječ je, kako kažu, o prvom igrivom rugby naslovu. Koristit će se poligonalnom grafikom, s potpunim motion captureom. Sve statistike će biti u skladu s posljednjim svjetskim kupom. Za one željne lovačkih uzbuđenja, ekskluzivno donosimo prve informacije o **Master Hunteru**, novoj seriji koja je započeta po svoj prilici zbog iznenađujućeg uspjeha sličnih lovačkih igara. Igra će sadržavati karijerni način igranja u kojem se izdižete od početnika do tzv. Master Huntera. Igranje može biti kompetitivno ili neobavezno, a podržan je i multiplayer preko Interneta. EA-ovci se hvale superiornim AI-om životinja. Ipak, najbolja strana MH-a će biti grafika, bolja nego u svim dosadašnjim lovačkim igrama, no, nažalost, još uvijek nemamo slika iz same igre.
Spomenimo još i neke nedavno izašle naslove: **Triple Play 2000** i **Cricket World Cup 99**.

VOŽNJA

Osim klasičnih sportova, EA Sports odnedavno izrađuje i vrlo kvalitetne simulacije sportske vožnje. Najzanimljiviji takav naslov je svakako **Formula 1 World Championship 2000**. Vrlo je važno napomenuti da je riječ o jedinoj igri sa službenom licencom FIA-a, centralne organizacije Formule 1. AI protivnika i tehnički detalji vezani uz realnost vožnje bi trebali biti neviđeno dobri. Naravno, statistike i svi detalji su sukladni sezoni 1999.
U jesen ćemo vidjeti i novi nastavak još uvijek svježeg **Superbike World Championshipa**, naravno, također sa sufiksom 2000. Iako je Superbike 99 bio kvalitetna igra i prva dobra simulacija pravih trkaćih motora nakon mnogo godina, prodao se u, za EA Sports, mizernim količinama jer javnost nije bila dovoljno upoznata s tom igrom. To je također jedina službeno licencirana vožnja motora, s potpuno točnim karakteristikama Superbike sezone 1999. Staze, vozači i motori će biti vrlo detaljno prikazani, kao i fizika motora koja će, navodno, biti vrlo realistična. AI će biti dosta zanimljivo napravljen pa že kompjutorski vozači, osim poslovične inteligencije, činiti i greške. Grafika će , kažu, biti još bolja nego u prošlom nastavku, što ne možemo provjeriti jer još uvijek nema slika iz igre koje bi to potvrdile. Implementirat će se mnogi novi potezi, poput wheelspina, jump-starta i akrobacija za proslavljanje pobjede. Motor će se moći oštetiti pa ćete morati posjećivati pit-stop i paziti na količinu goriva. Osim singleplayera, na PC-u ćete moći igrati i u splitscreenu i preko Interneta. Pripazite da ovu igru ne zamijenite s igrom sličnog imena i još jednim od noviteta u ovoj EA Sportsovoj liniji koja će izaći samo za PSX i N64, **Supercross 2000**, gdje ćete upravljati jednim od 25 najpoznatijih vozača motocrossa i freestylea, i to u sezoni Supercrossa, splitscreen ili singleplayer head-to-head utrkama ili u freestyle načinu, gdje ćete svojim motorom (u igri će postojati realni modeli – Honda CR, Suzuki RM, Kawasaki KX i Yamaha YZ) izvoditi najrazličitije akrobacije. Fizika će biti prilično sofisticirana, što bi igraču trebalo omogućiti dobru i realnu kontrolu nad akcijom. Zanimljiva je novost što će se sama staza tijekom utrke mijenjati jer motori na zemljanom terenu stvaraju udubine i slične promjene. Posljednja vožnja EA Sportsa će vjerojatno biti nešto manje zanimljiva razumnim ljudima koji ne uživaju u jednoličnom i beskonačnom kruženju dosadnim stazama. Da, pogodili ste, riječ je o **NASCARU 2000**. No, da bi zabavili i neameričku publiku, EA Sportsovci su uključili i normalan cestovni način igranja (nažalost, samo na PSX-u), što je prilična novost za NASCAR naslove te ostaje vidjeti koliko će se dobro implementirati. Grafika i realizam će biti dosta unapređeni. Postojat će prilično inovativni sezonski mod za dva igrača, dakle multiplayer, ali kroz cijelu NASCAR sezonu. Naravno, moći ćete u cijelosti kreirati svog vozača s kojim ćete igrati sezonu. EA-ov NASCAR je najprodavanija sportska igra u Americi (toliko o inteligenciji tih ljudi) pa bi i ova trebala privući ondje najviše publike.

FIFA serija igara je najprodavaniji EA-ov serijal, kao i najprodavanija sportska igra u Europi

Formula 1 World Championship 2000

Kompletna EA Sportsova serija izlazit će od ljeta ove godine do konca zime slijedeće godine



NASCAR 2000

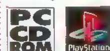
donosi nove cestovne staze i igranje sezone u dva igrača





The F.A. Premier League Football Manager 2000

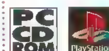
Donosi unaprijeđeno sučelje i 3D engine

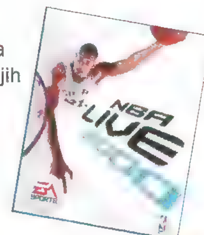




NBA Live 2000

Donosi igranje 1 na 1 i igranje posljednjih deset sekunda slavnih utakmica



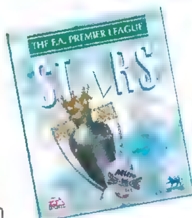


K O L O V O Z — R U J A N — L I S T O P A D



Donosi realno predočenu englesku ligu s novim sustavom razvijanja vještina igrača

The F.A. Premier League Stars





Donosi arkadni način igranja s novim potezima

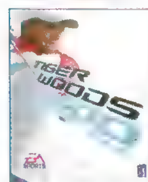
NHL 2000

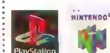




Donosi sezonsko igranje i brži, arkadni stil

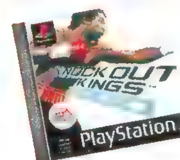
Tiger Woods 2000 PGA Tour Golf





Donosi preko 50 slavnih boksača u slavnim mečevima iz prošlosti

Knockout Kings 2000



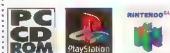
FIFA 2000

Donosi klasične klubove i reprezentacije te novo, realnije, sezonsko igranje



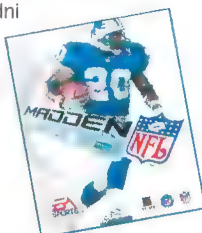


S T U D E N I — 2 0 0 0 .



Donosi realniju grafiku i arkadni stil igranja

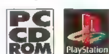
Madden NFL 2000



J E S E N ' 9 9

Superbike 2000

Donosi veći stupanj realnosti u utrkama i bolji AI





Master Hunter

Donosi karijerni mod i općenito najispoliraniji lovački doživljaj dosad



Rugby World Cup 99

Donosi prvu igrivu simulaciju ragbija



Z I M A ' 9 9

Formula 1 Championship 2000

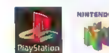
Donosi službenu licencu Formule 1, napredan AI i tehničke osobine





Supercross 2000

Donosi realni fizički model i staze koje se mijenjaju tijekom utrke







Dreamcast

SEGA – novi kralj konzola, posmrtni trzaj ili nešto treće... Testirali smo novu Seginu konzolu dva mjeseca prije europske premijere i mjesec dana prije američke i prenosimo vam svoje dojmove.

PIŠE **Patrik Pencinger**

Još smo prošle godine imali članak u kojem smo najavili Seginu novu konzolu. U međuvremenu se mnogo toga dogodilo na polju računalne tehnologije, konzola i igara. Iz konzola prethodne generacije (Playstation, Saturn, N64) iscijedio se i posljednji atom snage, vrijeme je za sljedeću generaciju. Na polju konzola opstala su tri glavna igrača, Sony, Nintendo i SEGA. Od te zlatne trojke u posljednjih godinu dana upravo je Sony požnjeo najveći uspjeh. Segin Saturn prvi je otpao iz utrke, ponajprije radi visoke cijene. Zavirivši ispod Saturnove haube, uvidjelo se da je iznimno teško programirati za tu konzolu pa je polako potonula u nedostatku igara, a proizvođači istih priklonili su se novom šefu konzola, Sonyju. Nadamo se da je Sega naučila lekciju. Sudeći po informacijama da više od 350 timova diljem svijeta proizvodi igre za Dreamcast, čini se da je programiranje igara konačno olakšano. Segi je Dreamcast, nova konzola šansa za vraćanje na tron. Prvih 6 pilot mjeseci Dreamcast je proživio u zemljama Dalekog istoka pokazavši se vrlo uspješnim. Japanci su poludjeli za njim, a brojne japanske verzije Dreamcasta izvezene u zemlje cijelog svijeta dokazuju da je riječ o iznimno zanimljivom proizvodu.

Premijera konzole u Americi bit će 9.9.99. (pogodite zašto su izabrali upravo taj datum), a u ostatku svijeta nemaštovitog 23.9.99. (iako mislim da taj datum u Hrvatskoj neće biti obilježen lansiranjem Dreamcasta, nego stanovitom filmskom premijerom, vidimo se u redu...). Amerika je nevjerojatno važno tržište za Segu o čemu zorno govori marketinški potez u koji je uloženo preko 100 milijuna dolara. Mjesecima prije same premijere počeo se Amerikancima Dreamcast uvlačiti pod kožu. 9.9. bit će spremno 250 000 do pola milijuna konzola. Početna cijena će biti oko $250, tj. Ł199 ili 500 DEM, uz određene korekcije naniže neposredno prije Božića radi bolje prodaje. Inače, bila bi katastrofa za Segu da ne uspije proizvesti dovoljno Dreamcasta da zadovolji tržište. Naime, već na japanskoj premijeri Sega nije uspjela proizvesti 200000 konzola, koliko je obećala, radi problema u proizvodnji grafičkih čipova...

UKRATKO

Dreamcast je najnovija 128-bitna Segina konzola. Vrhunske performanse zahvaljuje posebno razvijenom CPU-u, grafičkom i zvučnom sustavu. Za 3D akceleraciju brine se PowerVr2, čip tvrtke Video Logic, poznat nam po svoj sudjelovanju u pionirskom razdoblju 3D akceleracije na PC-u. Kvaliteta zvuka koja se postiže Yamahinim hardverom usporediva je sa studijskom. Konzola je u stanju izračunati i prikazati preko 3 milijuna poligona u sekundi, omogućujući dosad neviđen nivo realnosti u igrama! Osim igara, konzolu možete rabiti i za surfanje Internetom, a premijeru ovog čuda tehnike očekujemo 23. 9. 99. diljem Europe, a uz malo sreće - i u Hrvatskoj.



Microsoft, da ne bi bilo zabune.



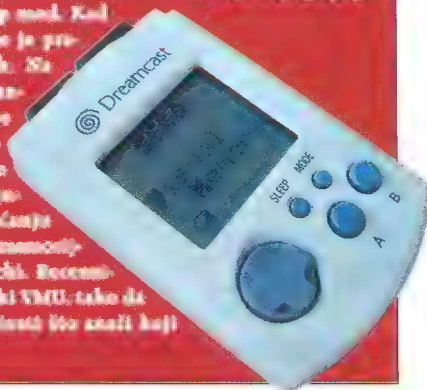
Za nevjerne Tome koji misle da smo opis pokupili s Interneta.



Ptičja perspektiva.

MEMORY CARD? NEEE... NEŠTO POTPUNO DRUGAČIJE.

Punog imena Visual Memory System data save unit (od milja VMS ili VMU), jedna je od revolucionarnih stvari koje SEGA uvodi u svijet konzola. To nije samo umetak na koji snimate pozicije u igrama, nego najmanja svjetska konzola. Umetak veličine prosječnog tamagochija ima LCD ekrančić. Kad ga utaknemo na kontroler (na svakom od kontrolera, uključujući i pištolj, su po dva utora za VMS-e) VMS-a, vidi se samo LCD, koji služi kao taktički ekran. Zapravo, stvar je genijalno iskoristiva, i to u multiplayer igrama, kada ne želite da vam protivnik vidi što radite. Umetak na sebi ima nekoliko gumbića, a kako bi baterija koja ga pogoni potrajala, ugrađen je i Sleep mod. Kad se dva VMS-a spoje, moguće je prebacivati podatke između njih. Na ove uređaje mnogo veće od standardnih priključaka, moguće je downloadati igre iz Dreamcasta i igrati ih kada ste negdje daleko od svoje omiljene konzole. Bit ćete najbliži shvaćanju VMS-a ako zamislite Gameboy, memorijsku karticu s PSX-a i tamagochi. Recenzirani Dreamcast imao je japanski VMU, tako da nam je bilo vrlo zabavno otkrivati što znači koji znakić...



Dreamcasta što ga gledate na slikama dočepali smo se na zanimljiv način. Vjerojatno znate da je nedavno otvorena news-grupa, hr.mag.hacker, gdje svatko može izraziti svoje mišljenje, kritike, pokude i pohvale o Hackeru. E, pa jednog dana, na samim počecima, javio nam se Davor, zaljubljenik u nove tehnologije i, naravno, konzole. Nabavio je japansku verziju Dreamcasta (u Singapuru, ako se ne varam), zajedno s nešto dodatne opreme, i ponudio nam svoju omiljenu spravicu na recenziju... Skočili smo kao munjom spaljeni! Uskoro se spravica našla u našem test laboratoriju (i to u onom dijelu gdje procjenjujemo DVD filmove.) - i to azijska verzija. Pozor! Kanite li uvesti Dreamcast iz Dalekog istoka, imajte na umu da postoje dvije verzije, japanska i azijska, a jedina je razlika među njima što potonja nema modem!

Što smo sve testirali? U torbi s konzolom bili su svi potrebni kabeli, dva klasična kontrolera, svjetlosni pištolj, memory kartica, 8 igara (japanskih, NTSC) i komponenta bez koje elektronika iz Japana i Amerike umire u oblaku bijelog (ili sivkastog) dima – transformator koji prilagođava naših 220 V na Dreamcastu potrebnih 110 V. Sama je konzola nešto manja od PSX-a (visina73 x širina187x dubina190 mm), ali nešto teža. Dizajn je kompaktan i čist. Sprijeda se zamjećuju četiri utora za igraće kontrolere (ali i miša, tipkovnicu i sličnu ulaznu periferiju). Tu je i Segin logo i Microsoftov Windows CE pečat. Da, znate, Dreamcast neće biti samo konzola, sposobnosti njegovog računalnog podsustava moći će se primijeniti i u nešto korisnije svrhe, npr. surfanje Internetom, ali i igranje igrica online. S desne strane konzole primjećuje se ventilator koji osigurava stabilnu radnu temperaturu unutar kućišta. Sa stražnje strane su još tri utora, jedan za struju, drugi za A/V signal i treći, serijski, za spajanje modema. Odozgo se zamjećuju dva gumba, Open i Power, gdje Open ujedno ima i funkciju resetiranja konzole. Spajanje konzole na A/V sustav trivijalan je posao i nakon dvije minute naše procjenjivanje Seginog novog uratka počinje...

Kad uključite konzolu, na televizoru se pojavljuje Dreamcast logo i učitava se "operativni sustav" konzole koji se nalazi u BIOS-u. Isti vam omogućava osnovne radnje, kao što je odabir jezika, namještanje sata i datuma, sviranje CD-Audio glazbe, pregledavanje memorijske kartice itd. Sučelje je šareno, dinamično i user-friendly, naravno. Još nas samo nekoliko trenutaka dijeli od početka igranja. Ubacujemo CD, s kojeg 12x čitač posrče podatke, i igra počinje. Prva igra koju smo odabrali bila je 3D arkada Sonic Adventure, sa Seginom maskotom, ježom Sonicom u glavnoj ulozi. No, umjesto da se zavalimo i prolazimo nivo za nivoom, mi proučavamo grafički i zvučni engine. Profesionalna deformacija... Dreamcast je sposoban isporučiti razlučivosti do 800x600 na vaš televizor ili monitor, no većina igara radit će u default rezoluciji od 640x240. Ove će se rezolucije sjetiti svi amigaši. Riječ je o maksimalnoj rezoluciji koju klasičan 50/60 Hz televizor može prikazati bez preplitanja (interlacea). Ipak, da tako ne piše u specifikacijama konzole, teško bismo povjerovali da nije riječ o višoj rezoluciji. Ovo valja zahvali-



Blue Stinger genijalna je avantura nevjerojatne grafičke detaljnosti u, naravno, manga stilu.



Prvi su komentari bili: "Ajoj, kako je ružna..."



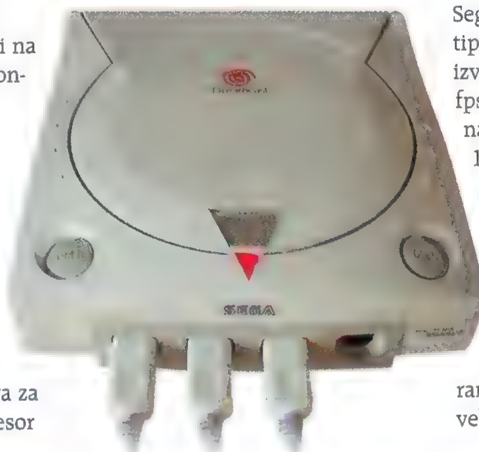
Idealno bi bilo kada bi uz Dreamcast, nama Europljanima, Sega poslala i jednu mladu Japanku kao prevoditeljicu (morala bi izgledati kao one ženske u manga crtićima...) Sonic Adventure...

DREAMCAST NA INTERNETU:

Povezane news-grupe :
Alt.sega.dreamcast
Rec.games.video.sega
www:
www.segadreamcast.net
www.dreamcastlife.com
www.dreamcast.net
www.DreamcastWeekly.com
www.sega2000.net
www.sega-europe.com

ti ugrađenom anti-aliasingu (izglađivanju rubova) slike. Stvar se kreće u 3D-u iznimnom brzinom i detaljnošću još neviđenom na PC-u. Čini li nam se to zbog većih tekstura, prikaza na velikom televizoru, ili smo jednostavno opčinjeni novom konzolom? Vrijeme je da se zakopamo duboko u unutrašnjost konzole i otkrijemo vam što je pokreće. Ako ste čitali naš Dreamcast članak od prije godinu dana, znate da je SEGA u posao oko nove kozole ušao zajedno s nekoliko strateških partnera, korporacijama globalnih razmjera (Microsoft, Hitachi, VideoLogic, Yamaha). Za CPU (središnji, glavni procesor) pobrinuo sa Hitachi. Riječ je o RISC (Reduced Instruction Set Chip) procesoru, SH-4 serije, modelu SH7750. Dotični radi na 200 MHz, a u sprezi sa posebnim grafičkim sustavom sposoban je izvršiti 360 MIPS/1.4 GFLOPS. Prema SEGI, ovo je 4 puta više od standardnog Pentium 2 procesora (misli se na FPU – dio procesora koji se brine za operacije s pomičnim zarezom, a koji je posebno poboljšan u ovoj posebnoj verziji Hitachijevog procesora za Segu.) Na djelu se ovaj procesor pokazao iznimno uspješnim! Za posljednji stadij u izračunavanju 3D grafike pobrinut će se NEC-ov Power VR2 čip koji kuca na 100 MHz, a donosi 3-3,5 miliju-na poligona u sekundi, podržava sve aspekte 3D akceleracije poznate nam s PC-a, ali i podiže standarde, uključujući hardversku kompresiju tekstura, mnoštvo efekata magle, detaljne svjetlosne efekte itd. Microsoft je bio zadužen za proizvodnju posebne inačice Windowsa CE koji služe za PDA (Personal Digital Assistant) uređaje. Uz DirectX i podršku za Microsoft Visual C++ 5,0 izrada igara će biti lakša nego ikada. Uzmite u obzir da će i konverzije biti lakše i brže izvedive nego ikad! Eto, prvi primjer nam je već stigao. Konzola ukupno ima 22 MB memorije, od čega 16 MB otpada na glavnu memoriju (rabi se SDRAM), 8 na grafičku (velika iskoristivost zbog kompresije tekstura) te 2 MB na memoriju za zvučni podsustav.

Dok radi, Dreamcastu gori crvena trokutasta lampica.



Davor nam je uz Dreamcast posudio i igre, među njima i Sega Rally 2, koji smo nedavno dobili i na PC-u. Konverzija je izvrsna, no nedostaje joj prilagodljivosti na koju smo navikli kod PC naslova. Inače, igre izgledaju IDENTIČNO na oba sustava (priključili smo čak računalo na TV i usporedili), jedino što je veći gušt igrati preko Seginog kontrolera nego preko tipkovnice. Što se tiče brzine izvođenja, ona je idealna (60ak fpsa) i na Dreamcastu i na našem test PC-u (Celeron 400, 128 MB, G400). Bit će konverzija... Ovdje važan faktor igra i podrška za Direct3D i OpenGL od strane PowerVR2 procesora koji je idejno razvijan za PC tržište, ali mu ga je maznula SEGA. Sličan način konvertiranja igara primjenjivat će se na velike arkadne automate s kojih

O IGRAMA

Od igara koje nam je Davor posudio najviše smo se zadržali na [illegible] Power Stone i na Sonic Adventureu. [illegible] na Dreamcastu [illegible]. Arena postaje [illegible] bitna, a različite stvarčice koje možete pokupiti i iskoristiti u njoj su često od presudnog značaja za pobjedu. Moguće je [illegible] elemente arene ([illegible]), skupljati i koristiti oružja (mačevi, bacači plamena, strojnice...), pa i demolirati cijelu arenu. [illegible] situacija kad s likom skočite u zrak, primite se za stup, skočite do plafona, pokupite moć i skočite protivniku na glavu.

Stvarno, to je mnoštvo likova, comboa, arena ... I, da, neke od arena su dinamične, npr. postrojenje u nekakvoj industrijskoj [illegible] koje vas može fino [illegible] ako se nađete na krivom mjestu u krivo vrijeme. Sonic je tipična dječja arkada. [illegible] Počnete je igrati i ne možete se odlijepiti... Prekrasno napravljen 3D svijet dosad nije viđen na PC-u ni na konzolama. Jedini problemčić s ovim igrama je što su sve na japanskom, kako se i vidi iz priloženog, te ih [illegible]... Virtua Fighter 3 sadrži dodatni disk koji [illegible] mogućnosti nove konzole. Zvuk je [illegible] kristalne čistoće (jedina [illegible] što je sve što se moglo čuti na japanskom).









Dreamcast se na TV spaja pomoću 3 RCA konektora (video, desno, lijevo). Izvjesno je da će ovo biti zamijenjeno Euro-AV Scart konektorom za europsku verziju.

POTPUNA KONTROLA





Uz Dreamcast dolazi i odličan kontroler za igre. Riječ je o Gamepadu koji simultano ima 8-smjerni D-pad i analogni thumb-stick. Za kontrolu akcija likova služe četiri po boji raspoznatljiva gumba i još dva okidača na kažiprstima. Vrhunsku preciznost kontrolera valja zahvaliti posebnoj sabirnici preko koje su spojeni na konzolu koja dopušta protok podataka na relaciji konzola-kontroler do 2 MB/s. Osim klasičnog kontrolera, imali smo priliku iskušati i pištolj u genijalnoj igrici House Of The Dead 2. Riječ je o iznimno zabavnom naslovu gdje primarno pomoću gana morate napucavati različite zombije i slične kreature. Refleksi & adrenalin bilo bi pogodno ime za ovu igru. Japanska pištoljčina je u tome ista kao ni ostali ne radi na 100 Hz televizorima, grrr. Za utjehu vlasnicima 100 Hz-nih, HOTD 2 je moguće igrati i pomoću običnog kontrolera, ali nije ni upola zabavno...

će naslovi biti prebacivani na Dreamcast, za što je Virtua Fighter 3 odličan primjer.

Za zvuk se brine posebni Yamahin procesor Yamaha ASIC s ARM7 CPU jezgrom koji kuca na 45 MHz. Podržava 64 kanala uz frekvenciju uzorkovanja od 48000 Hz, te 16- bitnu dubinu zvuka. DSP će se pobrinuti za specijalne prostorne zvučne efekte. Inače, Yamaha je izmislila Digital Signal/Sound Processing, i nitko ga ne implementira tako dobro kao Yummy. Nažalost, od digitalnih višekanalskih zvučnih standarda (Dolby Digital 5.1, DTS 5.1) – ništa. Za takvo što morat ćemo sačekati sljedeću generaciju konzola (ili možda PS2 ili Nintendo Dolphin?) Konzola može raditi u Stereo i Mono modu. Iako je tako moguće postići 4-kanala pomoću Dolby Surround Pro Logic analogne enkripcije zvuka, nismo naišli na takav primjer ni u jednoj od 8 nam ponuđenih igara. Za bolje dočaravanje ambijenta rabe se neki polustandardi tipa Q-sound (npr. u Sonic Adventureu). Yamahin udio u stvaranju nove konzole je, osim zvuka, u razvoju čitača optičkih medija kojima se Dreamcast služi. Riječ je o GD-ROM standardu, novom standardu o kojem SEGA krije informacije kao zmija noge, no nešto smo ipak uspjeli iskopati, a nešto zaključiti iz testiranja. Osnova za medij je definitivno klasični 650 MB CD-ROM. To znamo po tome što konzola prepoznaje i čita Audio CD-e, a GD-ROM jedne od igara (3D arkadne avanture Blue Stinger) uspjeli smo pročitati u klasičnom računalnom CD-čitaču (jasno, nismo mogli pristupiti datotekama igre, nego samo nekim slikama i zvukovima za koje je jasno da su namjerno tamo ostavljeni da ih vlasnici PC-a pronađu). Prema našoj procjeni, standardni CD-ROM nadograđen je još jednim slojem, što je donekle zaključivo i po dvostrukom kapacitetu GD-ROM-a u usporedbi s CD-ROM-om - 1,2 GB. Zamislite goleme RPG svjetove smještene na 1,2 GB...



Osim adaptera za naše utikače, nužan je i ovaj transformator..

Naručite Dreamcast iz Nippona, dođe vam doma i skužite da ga nemate gdje uštekati...

Prvenstvena namjena hibridnog pogona je sprečavanje piratiziranja koje je, kako se čini, u slučaju Dreamcasta potpuno onemogućeno. Ako eventualno i bude probijena zaštita protiv neovlaštenog kopiranja igara, bit će potrebna poprilična modifikacija Dreamcastovog hardvera. Zamijetili smo i jednu prilično poraznu stvar za ovaj novi medij, a to je izrazita neotpornost na oštećenja. Velikih problema smo imali s Virtua Fighterom koji se svako malo blokirao jer je bio malo ogreban. Nezgodno... Inače, CD-ROM čitač, kako ga sama Sega u specifikacijama naziva, ima maksimalnu brzinu prijenosa od 12x (na vanjskim CD trakama, oko 1500 kb/s). Naše mišljenje, po pitanju medija, ne ide u prilog Dreamcastu. Ako se već htio načiniti otklon od CD-a, zašto su izabrali neki hibridni medij, a ne DVD? Mislim da je upravo odabir medija ključna stvar radi koje će kad-tad Sega izgubiti bitku protiv Sonyja i Nintenda, čije će nove konzole raditi s DVD-ima. Japanska verzija Dreamcasta standardno dolazi s modemom, dok ga azijska nema. Riječ je o V34 modemu sposobnom za prijenos podataka uz maksimalni protok od 33,600 bps. Izvjesno je da će američki Dreamcast dolaziti s 56K modemom, a nadamo se i europski. Inače, sretnici koji žive u Velikoj Britaniji, kupnjom Dreamcasta, ne samo da će dobiti modem, nego će imati i besplatan pristup Internetu. Slično će biti sa svim zemljama u kojima postoji BT, golema telekomunikacijska tvrtka i Segin strateški partner u Europi.



Bolesnici koji žele spojiti konzolu na kompjutorski monitor radi bolje kvalitete prikaza mogu to učiniti pomoću ovog VGA konvertera.



Dreamcast zadovoljavajuće reproducira CD-Audio, čak i sa CD-R-a (što znači da nešto slabija refleksija ne predstavlja problem)

ZA KRAJ

Da je Dreamcast izašao desetak mjeseci prije, zasigurno bi se nametnuo kao glavna konzola na tržištu. Koliko god Dreamcast bio dobar i brz, još uvijek se ne može mjeriti sa specifikacijama novih konzola koje su najavili Sony i Nintendo. No, njih treba uzeti s rezervom jer još uvijek nije određeno ono što nas sve najviše zanima: kada će Dolphin i Playstation 2 izaći. Mnogi su najave Sonyja i Nintenda shvatili kao pokušaj uzurpiranja Segine konzole. Kako bilo da bilo, Sega će gospodariti tržištem konzola barem do pojave Playstationa 2, što može biti za nekoliko mjeseci ili za nekoliko godina. Po meni, Playstation 2 će izaći u vrijeme božićne shopping groznice 2000. i biti konzola za novi milenij (ako niste znali, 2000. je još uvijek u 20. stoljeću, u sljedeće tisućljeće prelazimo tek u ponoć 31.12.2000.)

SPECIFIKACIJE VMS-a:



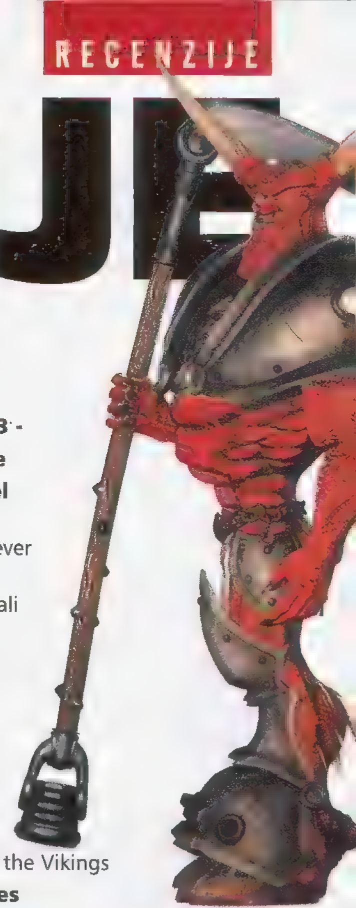
- 8-bitni procesor (kao na mom starom Nintendu :)
- 128K byte memorije
- 48x32 točkica crno-bijeli LCD display
- 37x26mm veličina ekrana
- auto off function
- PWM 1- kanalski zvuk
- 47mm(širina) x 80mm(visina) x 16mm(dubina)
- težina: 45g

EUROPSKU PREMIJERU

KONZOLE POPRATIT ĆE SLJEDEĆI NASLOVI:

Virtua Fighter 3 Team battle • UEFA Striker • Sonic Adventure • The House of the Dead 2 • Red Dog • Metropolis Street Racer • Toy Commander • Power Stone • Incoming • Monaco Grand Prix

RECENZIJE



	5/99	4/99	Ime igre	Platforme
–	1	1	***Driver*** GT INTERACTIVE	PL
–	2	2	***V Rally 2*** INFOGRAMES	PL
▲	3	16	***Bugs Bunny:*** *Lost in Time* INFOGRAMES	PL
▲	4	5	***Aliens Vs Predator*** FOX	PC
▼	5	3	***Gran Turismo*** PLATINUM/SONY	PL
▲	6	15	***Hidden & Dangerous*** TALONSOFT/TAKE 2	PC
–	7	-	***Colin McRae Rally*** PLATINUM/CODEMASTERS	PL, PC
▲	8	12	***Tomb Raider 2*** PLATINUM/EIDOS	PC, PL
▼	9	7	***Star Wars Episode1:*** *Racer* LUCASARTS/ACTIVISION	PC, N64
▲	10	11	***Final Fantasy VII*** PLATINUM/SONY	PL, PC

RECENZIJE

PLAYSTATION

1	1	***Driver*** GT INTERACTIVE
2	2	***V Rally 2*** INFOGRAMES
3	6	***Bugs Bunny:*** *Lost in Time* INFOGRAMES
4	4	***Metal Gear Solid*** KONAMI
5	3	***FA Manager*** EIDOS

NINTENDO 64

1	1	***Star Wars Episode 1:*** *Racer* NINTENDO
2	2	***Quake II*** ACTIVISION
3	3	***F1 World Grand Prix 2*** NINTENDO
4	5	***Zelda: Ocarina of Time*** NINTENDO
5	4	***Star Wars:*** *Rogue Squadron* LUCASARTS

PC CD-ROM

1	1	***Aliens Vs Predator*** FOX
2	3	***Hidden & Dangerous*** TALONSOFT/TAKE 2
3	2	***Dungeon Keeper 2*** BULLFROG/EA
4	-	***Kingpin:*** *Life of Crime* INTERPLAY/VIRGIN
5	5	***Championship Manager 3*** EIDOS

TKO SMO MI?

SUPERPOVJERLJIVO!! Ovo vam je jedinstvena prilika da saznate sve o članovima tajne mafijaške udruge koja djeluje pod lažnim imenom Hackerovi recenzenti. Njeno je pravo ime Grupa TNT, o kojoj ste možda i načuli neke priče. Otkrivamo vam pravu istinu o toj multipraktik organizaciji.



BROJ 1
Kristijan Žibreg
Osoba koja drži sve konce u rukama (iako to ne znači da su svi ostali marionete) i vodi sve poslove Organizacije Njegova je mudrost sticana stoljećima, tisućljećima... U slobodno vrijeme piše knjigu Kamasutra-1001 položaj za gipke. Njegovo tajno skrovište u kojem smišlja sve svoje genijalne planove nalazi se u... eh, onda više ne bi bilo tajno, zar ne?



SUPERHIK
Krešimir Lauš
Iako ste možda čuli o njemu kao o okorjelom protivniku Grupe, znajte da je cijela ta priča odličan propagandni trik koji skreće pozornost s tajnih operacija Grupe. Ali, Superhik mora držati do svog ugleda, zato svi oni zajedno često znaju organizirati akcije kušanja fermentiranih sokova od grožđa Inače, kao pravi kavalir, izabranici svog srca kupit će crvenu ružu

BOB ROCK
Damir Rukavina
Vječiti buntovnik (ali ne bez razloga, barem on tako misli) i vješt na jeziku, pogotovo kada je riječ o uvredama. No, svoj posao obavlja itekako ozbiljno i uredno, uostalom kao i svaki drugi Hackerovac, i ne traži plaću za to - dovoljno mu je što se može deklarirati kao član Grupe Radi najbolje baklave na poluotoku

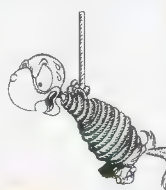


GENERAL WAR
Mislav Mataija
Majstor u prerušavanju koji već godinama uspješno glumi teenagera i uzornog školarca zapravo je podružnica Grupe za mladež. Njegov skromni Ured za istraživanja ruda i gubljenje vremena zapravo je pravo ime Ministarstva za školstvo, odakle pomno prati kamo odlaze učenici kada markiraju. Rezultati njegove studije nisu za javnost iz razloga opće nacionalne sigurnosti.



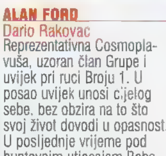


ŠPIJUNKA MARGOT
Kristina Jeren
Uvijek na pravom mjestu u pravo vrijeme ili pak na krivom mjestu u krivo vrijeme, jedina ženska ruka u Grupi pokušava preostale muške članove naučiti pospremati svoje krevete i skuhati kavu Jednog joj dana možda i uspije. Inače, zadužena za taktičko zbunjivanje neprijatelja dok ostatak ljudi djeluje tiho u pozadini.



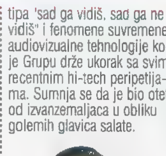
KLO
Igor Duic
On predstavlja zračno-informativne snage Grupe. Svojim tipično novinarskim dosjetkama u stanju je uhvatiti i neuhvatljive te od njih izmamiti intervju. Tako se može približiti bilo kome, a da taj i ne posumnja u čijim se šapama zapravo nalazi.

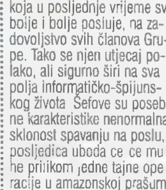
ALAN FORD
Dario Rakovac
Reprezentativna Cosmoplavuša, uzoran član Grupe i uvijek pri ruci Broju 1. U posao uvijek unosi cijelog sebe, bez obzira na to što svoj život dovodi u opasnost. U posljednje vrijeme pod buntovnim utjecajem Boba Rocka, ali bez nekih većih štetnijih posljedica. Njegova je jedina mana što se uvijek zaljubi u pogrešnu djevojku.



SIR OLIVER
Patrik Pencinger
Čovjek odgovoran za nabavljanje svih rekvizita potrebnih za rad jedne špijunske organizacije. Njegova sposobnost mulj... ovaj, pregovaranja, svestranost i mađioničarske sposobnosti tražene su i u širim krugovima Specijalizirao se za metafizičke pojave tipa 'sad ga vidiš, sad ga ne vidiš" i fenomene suvremene audiovizualne tehnologije koje Grupu drže ukorak sa svim recentnim hi-tech peripetijama. Sumnja se da je bio otet od izvanzemaljaca u obliku golemih glavica salate.





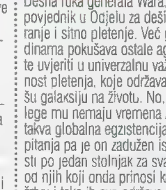


ŠEF
Berislav Jozic
Kao što mu samo ime kaže, Šef je šef podružnice PSX, koja u posljednje vrijeme sve bolje i bolje posluje, na zadovoljstvo svih članova Grupe. Tako se njen utjecaj polako, ali sigurno širi na sva polja informatičko-špijunskog života Šefove su posebne karakteristike nenormalna sklonost spavanju na poslu, posljedica uboda ce ce muhe prilikom jedne tajne operacije u amazonskoj prašumi (vidi pod Jeremija) No, ova je nezgoda riješila veliki problem ostalih članova grupe - kako ušutkati Šefa kad počne previše pričati.

GRUNF
Alan Graf
Izravni potomak teniske loze Graf odlučio je ostaviti obiteljsku tradiciju i raditi za Grupu TNT kao strateg u planiranju svih djelovanja na terenu. Zadužen je i za izradu prometala kojima se služe ostali agenti Ako ste noću viđali neka čudna svjetla na nebu, znajte da su sve to njegova djela. Posebno priznanje uručeno mu je za konstrukciju unikatne letjelice koja je nesretno završila u polju kraj grada Roswella.



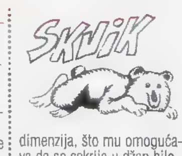
BERT
Mirosalv Puljiz
Desna ruka generala Wara, zapovjednik u Odjelu za dešifriranje i sitno pletenje. Već godinama pokušava ostale agente uvjeriti u univerzalnu važnost pletenja, koje održava našu galaksiju na životu. No, kolege mu nemaju vremena za takva globalna egzistencijalna pitanja pa je on zadužen isplesti po jedan stolnjak za svakog od njih koji onda prinosi kao žrtvu i tako ih sve održava na životu.



JEREMIJA
Damir Đurović
Uvijek spreman na žalbu i prigovor, hodajuća medicinska enciklopedija zapravo je jedan od nosećih stupova Grupe. Zajedno sa Šefom podlegao je ubodu ce-ce muhe prilikom jedne tajne operacije u amazonskoj prašumi. Naime, ce-ce muha bila je otporna na anestetik što ga je primila, probudila se usred operacije i energičnim ubodom trenutačno onesposobila Jeremiju i Šefa, koji i danas povremeno pate od relativno bezopasnih (ponekad čak i dobrodošlih) napadaja spavanja.



SKVIKI
Hrvoje Herceg
Njegov gospodar, ali i najveći obožavatelj je Šef koji svog Skvikija pazi i mazi i osigurava mu posao u podružnici PSX. Skviki mu pak vraća uslugu umilnim pjevušenjem, a svoje jedinstvene sposobnosti najbolje manifestira u napadu kada to protivnik najmanje očekuje. To mu je moguće baš zbog njegovih gotovo minijaturnih



dimenzija, što mu omogućava da se sakrije u džep bilo kojeg agenta. No, njegov je ugriz upravo obrnuto proporcionalan njegovim dimenzijama



MISTER LAMP
Mario Bošnjak
Najnoviji član Grupe, koji je prije radio kao čovjek-sendvič. Upravo je to radno iskustvo presudilo u njegovom izabiru za popunjavanje atraktivnog mjesta u tajnoj Grupi TNT. Tako je stekao brzinu, okretnost, sposobnost prerušavanja u različite objekte i ostale vrline od neprocjenjive važnosti za uspješni rad. Među laicima poznatiji je kao izvrstan kuhar špageta na 948 načina.

Sraz vatre, zraka, zemlje i vode...

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Izgrađeno na pouzdanom engineu Total Annihilationa, stiže nam Potpuno uništenje: kraljevstva. Borba četiriju potpuno različitih svjetova, četiriju elemenata, četiriju načina razmišljanja...



Zhenjani imaju samo tri građevine, totem smrti, svetu vatru (dopunjava energiju) i (sveti) ledestone

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

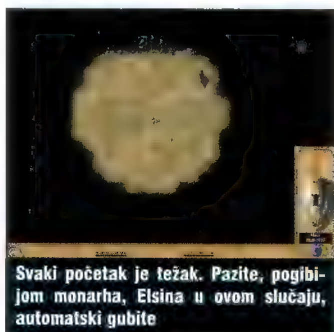
PROIZVOĐAČ	Cavedog
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P2 233, 32 MB, 4xCD
NAŠA PREPORUKA	Celeron 400, 128 MB, 32xCD
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

DRUGA u nizu Cavedogove serije Total Annihilation strategija u realnom vremenu, Total Annihilation: Kingdoms stavlja igrača u ulogu borca za prevlast u mitskom svijetu Darien gdje kontrolira jednu od četiriju posve različitih rasa s mnoštvom specifičnih jedinica. Nema više mehaničkih čudovišta naprednog Total Annihilationa, pod vašom su zapovjedničkom rukom sada vitezi, strijelci, čarobnjaci, zmajevi... Uloga besmrtnog monarha jednog od četiriju konstitutivnih kraljevstava Dariena nije nimalo lak posao. Morate graditi vojnu silu, proučavati i rabiti magiju te primijeniti taktiku superiornu protivnikovoj da biste osvojili cijeli Darien. Cijelo kraljevstvo.

25.06 diljem svijeta premijeru je doživjela dugo očekivana RT strategija stvorena u kompaniji Cavedog (Špiljski pas). Ista je na prepad osvojila cijeli svijet igara svojim Total Annihilationom koji je , pojavivši se, zasjeo na tron RTS-ova. Simultanu premijeru igra je doživjela u 45 zemalja uz potpunu lokalizaciju na engleski, njemački, talijanski i španjolski jezik, a ponosno ističemo da je djelomice lokalizirana i na hrvatski. U TA: Kingdoms vam je na raspolaganju više od 100 vrsta potpuno 3D modeliranih i animiranih jedinica. Osim međusobne interakcije, da ne bi bilo dosadno, tu je još pedesetak vrsti smetala, od bezopasnih jelena na kojima možete vježbati gađanje (mrzitelji životinja) preko krvoločnih vukova koji napadaju sve što se kreće do NPC-a bitnih za radnju igre. Proizvođač igre silno hvali inovativni Campaign mod. Igra za



Skirmish i MP mape su zanimljive. Na slici je npr. labirint s visokim zidovima, podijeljen na dva dijela spojena mostom. Hint: za sigurnu pobjedu uzmite Thirshu



Svaki početak je težak. Pazite, pogibijom monarha, Elsina u ovom slučaju, automatski gubite



Leteće vještice harpije sa specijalnim čarima omogućavaju privremenu kontrolu nad neprijateljevim jedinicama

ČETIRI STRANE

Različite hijerarhije gradnje, različite jedinice, različite strategije:



ARAMON (ZEMLJA)

Aramonom vlada mag Elsin. To je pokrajina prirodnih ljepota i živih gradova. Borci Aramona najsličniji su ljudima. Imat će tehnološku i moralnu prednost nad ostalima. Najjači su na kopnu. Za Aramon i njegova vladara Elsina bore se vitezi, mačevaoci, strijelci, a poslije biva otkriven i barut, te donekle i magija.





VERUNNA (VODA)

Verunnom upravlja čarobnica Kirenna. Njeni stanovnici vole putovati, trgovati i istraživati. Prekrasni koralji i intrigantne formacije fosila krase obale Verunne. Kirennini podanici vladari su otvorenog mora. Svi uz obalu trebali bi strepiti. Kirenna je po potrebi ljusko biće, a po potrebi joj narastu peraje, tako da može prelaziti velike udaljenosti preko vode.

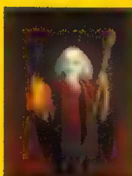




ZHON (ZRAK)

Zhon je izgubljeni, davno zaboravljeni kontinent koji predvodi Thirsha, spretna amazonka, i odličan lovac. Može letjeti, što ovoj rasi daje prednost da ima letećeg graditelja. Zhon je utočište za mnoga lutajuća čudovišta, legendarna stvorenja, ali i one izgnane iz Dariena. Tereni unutar Zhona variraju od nepristupačnih razvedenih obala preko gustih džungli do nužnih planinskih predjela. Zhonovi borci gospodari su neba, brzih i promišljenih napada, tj. gerilskog ratovanja. Definitivno najzanimljivija rasa. Nemaju nikakvih građevina pa im borce stvaraju Beast Masteri.





TAROS (VATRA)

Da u Darienu postoji pakao, to bi sigurno bio Taros. Zemlja je potpuno beživotna i pusta. Nekoć prekrasne planine sada su ispod debelih naslaga pepela i lave. Mrtvi su ustali, demoni su česta pojava, a snažne trupe predvode još snažniji čarobnjaci.



jednog igrača sastoji se od 48 misija u kojima pratite linearnu radnju naizmjence upravljajući jednom od ponuđenih rasa. Cijela avantura vezana uz Darien, mitološki svijet podijeljena je na 48 ključnih trenutaka koje morate odigrati. Misije su od krajnje debilnih (hodaj od točke A do B) do zahtjevnih, izgradi, nagomilaj, taktiziraj, samelji. Ništa superuzbudljivo, ali igrivo - barem prvih 15 misija, nakon čega igra poprilično dobiva na zahtijevnosti i trebat će malo bolje zagrijati vijuge da biste slomili računalo. Nažalost, AI je prilično glup i računalo će vam odolijevati najviše sat-dva... Zadovoljstvo će biti pogledati iznimno kvalitetno napravljene videosekvence nakon svake misije koje vas pripremaju za sljedeću - nagovješćuju koju ćete stranu voditi. 30 multiplayer mapa možete rabiti što u Skirmish, što u klasičnom multiplayer modu. Zgodan dodatak igri je i Cartographer, program za dizajniranje mapa i multiplayer scenarija, tj. mapa na kojima se mora izvršiti određeni zadatak. Očekujte vrlo skoro na Internetu mnoštvo dodatnih mapa i scenarija za Kraljevstva. Igrači željni novih protivnika naći će ih na Boneyards, Cavedogovoj nedavno stvoreno on-line zajednici za multiplayer igrače. Želite li iskoristiti prednosti ovog servisa, morat ćete registrirati igru. Boneyardsima će se moći služiti i igrači Total Annihilationa skinu li potreban softverski dodatak. Inače, i TA je još i danas iznimno popularan zahvaljujući modularnoj strukturi igre koja dopušta razvoj novih jedinica i njihovo bezbolno implementiranje u igru. Ista stvar prenijeta je i na TA Kingdoms. Da smo zlobni, rekli bismo da ovo uopće nije bilo teško jer je iz aviona zamjetno da obje igre rabe isti, već pomalo zastarjeli, grafički engine. Popularnost će biti održavana stalnim dotokom novih jedinica, mapa i scenarija koje će se moći (tj. već se mogu) skinuti s njihove matične web stranice (www.cavedog.com).

'ZE STORY

Za potpun doživljaj igre u modu za jednog igrača bitna je suvisla i intrigantna priča. Radnja igre Total Annihilation: Kingdoms događa se u dalekom vremenu, u mitološkoj zemlji Darien. Magija i primitivna tehnologija glavne su alatke u borbi za prevlast. Nekoć jedinstvenim Darienom vladano je čvrstom rukom. Monarh je na vrijeme uvidio rastući nemir među pučanstvom, shvativši da mu je životni vijek na izmaku (naime, iako je bio besmrtan nagađa se da mu je dosadilo živjeti...), odlučio je podijeliti zemlju na četiri dijela svojim potomcima. Svako je dijete (dvije sestre i dva brata) obdareno specijalnim mogućnostima u jednom od četiriju elementa; zemlja ima snažnu pješadiju, voda svoju premoć nalazi na moru, zrak u visinama, a vatra u razornoj snazi nemrtvih i sličnih spodoba. Osim nadljudske snage i snažnih magičnih i graditeljskih mogućnosti, svaki je

Ako vam se svidio Total Annihilation, ne znači da ćete voljeti i Kingdoms jer je riječ o potpuno različitim igrama unutar RTS žanra.

potomak naslijedio i besmrtnost! Između kraljevstava Aramona, Tarosa, Verune i Zhona mir je trajao prilično dugo. Bilo je povremenih pljačkanja i koškanja, ali ničeg dovoljno velikog da bi se moglo prozvati ratom. Dogodila se katastrofa nagovjestivši skori kraj svijeta, izbija kaos i rat između četiriju frakcija. Ovdje počinje vaša uloga u priči. Nakon iscrpnog i zanimljivog uvoda u obliku videosekvence počinje vaša kampanja za prevlast nad Darienom. Prije nego što saznate sudbinu ove intrigantne zemlje morat ćete proći 48 misija vodeći različite strane, a iz misije u misiju će vam se sve više otkrivati priča. Od početne nezainteresiranosti i zbunjenosti mnoštvom informacija, što se igra bude bližila neizvjesnom kraju, intrigantnost će rasti do klimaksa. Prvih nekoliko misija svojevrsno je privikavanje i učenje igranja, vrlo dobro zamišljenih. Kroz njih se upoznajete sa sučeljem, načinom upravljanja i grupiranja jedinica itd. Predlažem vam da dobro proučite Readme datoteku koja dolazi uz igru i naučite brojne prečice na tipkovnici, posebice želite li biti uspješni u mrežnom igranju protiv ljudskih protivnika. Odigravši dvadesetak misija, postaje vam jasno zašto su se autori odlučili na žongliranje između rasa kroz kampanju. Naime, u klasičnim RTS-ovima iz misije u misiju dobijate po jednu- dvije nove jedinice i građevine, ostalo je sve




Jedna od najvećih prednosti Zhenjana je mogućnost gradnje stacionarnih obrambenih struktura na povišenome


Stoljetni soko' odličan je, brz i izdržljiv izviđač



Uvodni izbornik, samo najvažnije opcije

Doista se moglo malo više poraditi na tehničkoj strani igre da ne bi zahtijevala toliko memorije i tako jak procesor, pogotovo na velikim mapama..

isto i brzo dosadi. Ovdje morate, od misije do misije, iz temelja mijenjati taktiku i nema straha od dosade.

NIŠTA BEZ TEHNIKE

Da bi se igra svidjela igračima i da bi bila dugo igrana, osim zanimljive priče i koncepcije, mora biti i tehnički dorađena. Pojavivši se, Total Annihilation je bio posljednja riječ tehnike u RTS žanru. Fluidnost i bogatstvo kretnji 3D jedinica bile su nenadmašne. Teren bogat detaljima bio je karakterističan po svojoj liniji vidika i velikoj uporabljivosti povišenih područja. No, sve to zahtijevalo je mnogo memorije, i stvarne i virtualne (defragmentirajte disk i imajte ne manje od 300 MB praznog za najbolje rezultate). Taj isti engine, doduše, dotjeraniji, rabi TA: Kingdoms. Glavna prednost ovog enginea nad starim je uporaba nekih funkcija 3D akceleracijskih kartica radi ubrzanja i poboljšanja 3D prikaza. Ovaj aspekt igre pokazao se totalnim razočaranjem. Igrali smo na Rivi TNT 2 Ultra s 32 MB memorije i, osim dodatnih sjena i nekih sitnih poboljšanja vezanih uz svjetlosne efekte, 3D akceleracija donosi samo usporenje (da, dobro ste pročitali) cijele igre, tako da ćete je vjerojatno kao i ja isključiti. Navodno je problem u DirectX-u 6,1 koji nije optimiziran za uporabu tako velikog broja malih tekstura i baratanje velikog broja malih poligona. Kako bilo da bilo, stvar je propala i cijelu igru na svojim plećima morat će iznijeti procesor, ali i memorija koju će, koliko god je imali, Kingdomsi popuniti. Imajte na umu da će se bez 128 MB stvarne memorije, igra uvelike rabiti virtualnom, što zna biti frustrirajuće. Inače, cijela se igra odvija u 16-bitnoj boji i izgleda prekrasno. Srednjovječna čudovišta nevjerovatno vjerno izgledaju, iako su potpuno izgrađena od poligona. Fluidnost i preciznost pokreta je najbolja do sada. No, kvaka leži u činjenici da se stvar uvelike usporava proporcionalno broju jedinica i veličini mape. Već nakon desetog nivoa dolaze vam takve misije da je nužno izgraditi velik broj jedinica. Frustrira i ograničenje od maksimalnih 150 jedinica simultano na mapi. Kad bi barem 3D akceleracija radila kako spada. Ipak, smanjenjem detalja i rezolucije igranja moguće je postići uistinu zadovoljavajuću brzinu igre i na sporijim konfiguracijama, pa čak i na minimalnom P2 233. U stvarnom svijetu igru smo zaigrali na dvije konfiguracije. Na Celeronu 400 s 128 MB memorije stvar je bila igriva u 800x600 u softverskom modu čak i u velikim Skirmish mapama. Druga konfiguracija bio je nešto stariji Klamath na 266 MHz i 64 MB memorije. Iako se sama brzina igre nije znatno smanjila, konstantno zastajkivanje zbog pristupanja virtualnoj memoriji na tvrdom disku je uistinu frustrirajuće. Glazba i zvučni efekti su maštoviti i iznimno dobri , tj. bili bi kad ne bi bilo toliko šuma i sporadičnog krckanja i pucketanja. Srećom, šum je moguće ukloniti ubijanjem visokog dijela spektra čujnih tonova (prijevod: odvrni treble na pola ili manje). Pohvalna je podrška za EAX. Inače, sam soundrack igre je prekrasan i vrlo slušljiv te je prava šteta što nije iskorišten potecijal današnje audiotehnike do maksimuma.

ULOVILI smo autora internacionalno iznimno popularne TA internet stranice, (www.total-domination.com). Vjerovali ili ne, on je Hrvat, zove se Tomislav Ivančić, i evo što misli o Kingdomsima...

▸Ispričaj nam nešto o sebi i o povijesti tvoje web stranice (www.total-domination.com)?

Site je krenuo pod imenom "Prva hrvatska Total Annihilation stranica" s geocitiesa. Stranica je bila na hrvatskom i imala je 20-tak posjeta. Nakon nekog vremena dobio sam besplatan prostor kod jednog hrvatskom web providera. Tu sam stranicu preveo na engleski, dobio nekoliko povremenih suradnika i 300-tinjak posjeta na dan te sam ponudu proširio i na sve TA expansion packove. Nakon toga me primijetio "Tactic" sa Stomped.coma, koji me toliko hvalio da mi je bilo neugodno, ponudivši mi besplatni prostor i besplatnu domenu (total-domination.com) te sam se tako probio na internacionalnu scenu. Broj posjeta je porastao na nešto manje od 1000 na dan. Trenutačno sam u velikim pripremama TA: Kingdoms dijela sitea. Uskoro ćete na stranici naći mnoštvo TA: Kingdoms downloada (patchevi, cheatovi, nove jedinice i mape), zasad se možete zadovoljiti poprilićnim brojem screenshotova i mnoštvom informacija o igri.

▸Kako si reagirao na brojne nagrade koje je osvojila?

Pa da ti iskreno kažem, bio sam više nego iznenađen. Do današnjeg dana dobio sam 40 nagrada, većinom od dizajnera izvan Hrvaske, mada se mogu pohvaliti i s 4 domaće nagrade. Najdraža mi je ona koju mi je udijelio Netscape Netcanter 10.04.1999.

▸Jesi li imao možda nekakvih poslovnih ponuda u vezi stranica?

Pregršt ponuda je pritjecalo sa svih strana. Jedna od najzanimljivijih je bila od Mplyera.coma, jedne od najvećih on line igraonica. Tražili su da sve stranice prebacim na njihove servere i novu domenu. Sve je već bilo dogovoreno, ali sam na kraju odustao od toga zbog nekih nejasnoća u našem dogovoru. Naime, došlo je do novčanih natezanja, odnosno nisu ispunili svoju prvobitnu ponudu pa sam im se zahvalio na interesu.

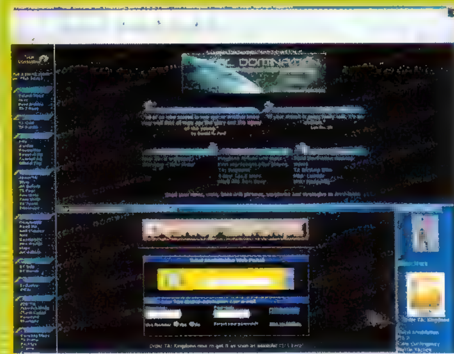
▸Planiraš li napraviti i hrvatsku verziju stranice? Zašto?

Moram te razočarati. Ne kanim napraviti hrvatsku verziju stranica jer je iznimno mali interes hrvatskih igrača za TA seriju. Naime, interes je velik u okvirima same Hrvatske, ali kad se to usporedi sa svijetom, bolje se isplati održavati engleska verzija - hrvatsko je tržište još uvijek premalo za takvu jednu specijaliziranu stranicu.

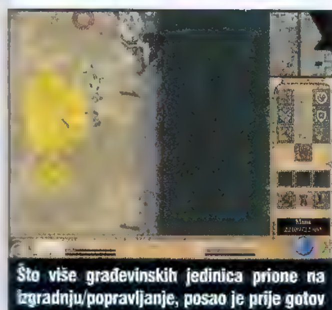
▸Molim te da ukratko napišeš što misliš o TA:Kingdoms, čiji je izlazak i povod ovog intervjua, koja je na iglama dugo držala cijelu TA internet zajednicu?

Ovo jako nerado govorim, ali prva zapažanja nakon izlaska igre nisu baš najbolja. Cavedog je napravio jednu neoprostivu grešku. Igra je sama po sebi vrlo dobra i igriva, ali jedini i najvažniji problem je u prevelikim hardverskim zahtjevima. Na svoju e-mail adresu dobio sam bezbroj reagiranja na tu temu, ljudi proklinju Cavedog radi toga. Jedinu pohvalu igrice, što se tiče hardverskih zahtjeva, dobio sam od čovjeka koji ima Pentium 3

Zaključak je jasan, mnogo će bolje proći Tiberian Sun jer će za nj biti dovoljan i obični Pentium, a Cavedog bi dobro prošao kad bi ovu igru izdao tek za koju godinu.




Nemojte pretjerati s potrošnjom mane jer će vam se drastično usporiti proizvodnja

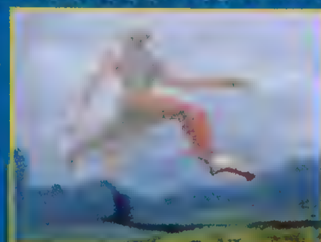

Što više građevinskih jedinica prione na izgradnju/popravljanje, posao je prije gotov


U kasnijim misijama topovi i ostala projektilna oružja glavni su oslonac stanovnika Aramona

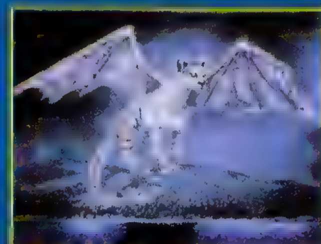
BOGOVI (SU PALI NA TJEME)

Tijekom igre, u najnepredvidivije vrijeme, zna se vama ili protivniku pojaviti božanstvo koje vam uvelike pomaže u pobjedi. Kada zadovoljite predviđene uvjete, pojavit će se na bojištu vaš bog pokrovitelj. Pripazite! Ako se vama pojavi vaše božanstvo, velika je mogućnost da će se i neprijatelju pojaviti njegov zaštitnik!


Bog Aramona svakog bi prepao svojim golemim mačem


Pakleno stvorenje Tarosa

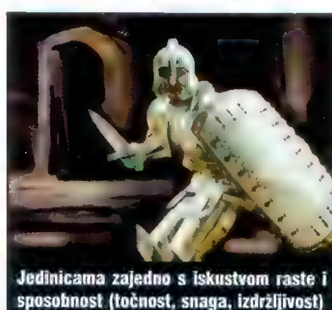

Neptunolik zaštitnik Verunnara


Opako mačkoliko leteće stvorenje, zaštitnik letećih stvorenja Zhona

STRUKTURA IGRE

Osnovne premise Total Annihilationa ostaju, barem što se mikromenadžmenta resursa tiče. Zalihe metala zamijenjene su specijalnim izvorima mane iz kojih ju je potrebno crpiti posebnim svetim kamenjem (Lodestone – moguće je prevesti kao onaj koji privlači, magnetni, naravno, misli se na manu). Načelno, što nad više izvora mane držite monopol, brže ćete se razvijati i brže slomiti protivnika. Crpilišta mane je moguće izgraditi samo na predodređenim mjestima na mapi. Ona su vaše najveće blago! Total Annihilation su često kritizirali govoreći da su Arm i Core (dvije strane koje ste mogli voditi) bile gotovo identične i da se njihovim mijenjanjem nije ništa dogodilo (valjda mijenjaju nešto u matrixu, rekao bi Keanu, aka The One). Jedan od glavnih zadataka pri razvoju Kingdomsa bilo je napraviti četiri potpuno različite strane. Elsin predvodi najnormalniju, gotovo ljudsku rasu. On je vitez čarobnjak, a njegovu vojsku čine mačevaoci, strijelci, a poslije i projektilna oružja. Taros je zemlja hodajućih mrtvih predvođena snažnim čarobnjacima čije su mnoge jedinice u stanju napadati i napadati zahvaljujući gotovo neiscrpnoj snazi crne magije. Kirenna je pak kraljica mora, gdje ostvaruje potpunu premoć, ali joj kopnene jedinice kojiput nisu dorasle brutalnosti ostalih. I na kraju, tu je Thirsha, gospodarica zraka. Osnovni zakon njenih jedinica je pokretljivost svega, osim kamenja koje privlači manu. Najzanimljivija strana. Topništvo, pokretljivost, snaga na moru i magija četiri su ključne riječi za frakcije koje su vam na raspolaganju. Ipak, razvoj četiriju strana nosi za sobom manje jedinica po strani nego što je to bio slučaj u TA. Srećom, proizvođač igre je obećao konstantno dodavanje novih, koje će se moći downloadati sa www.cavedog.com. Eto, sada ste naučili što se promijenilo, a što je ostalo isto kao u TA, no nismo se dublje upuštali u onu magičnu karakteristiku koja krasi samo bolje kompjutorske igre, igrivost! Na početku, u samom početku kampanje igra je bez veze, prejednostavna, s kratkim misijama gdje koljete zombije koji izranjaju iz magle.Nakon toga, malo-pomalo postaje sve zanimljivije, misije su duže, a mape na kojima se odigravaju veće. Prvih desetak misija je zapravo upoznavanje s rasama, dok prava akcija tek dolazi. Što dulje igrate, na raspolaganje vam dolazi sve veći broj jedinica kojima možete baratati i igra postaje sve zanimljivija i intrigantnija. Zanimljivu priču počnete shvaćati tek nakon nekoliko misija jer je naracija napravljena na 'In medias res' način. No, pravi, glavni gušt i namjena ove igre je multiplayer klanje. Tek tada, kada se u igru uključe i sučele dva ili više ljudskih umova, beskrajno maštovite taktike koje su moguće uporabom brojnih jedinica izlaze na vidjelo.


Neman na letećem sagu. Ovaj mag brz je i koristan za gerilske napade


Jedinicama zajedno s iskustvom raste i sposobnost (točnost, snaga, izdržljivost)

AI-AJ-AJ!

Pretposljednji odlomak posvećujem AI-u, koji, zaključujete i iz naslova, nije briljantan. To i nije toliko primjetno u samoj kampanji, gdje su na svim mapama izrežirani manje-više zanimljivi scenariji, nego u multiplayer i skirmish borbama. Računalo će ili egzistirati relativno povučeno, ne radeći išta pametno, i potom vas napasti i biti uništeno, ili izgraditi bazu dok si reko keks i začas nahrupiti na vas sa svime što ima. AI je posebno glup što se tiče manipuliranja izvora mane. Doduše, napadat će vaše, ali ako i izgradi više svojih, neće ih adekvatno braniti, tako da će biti iznimno ranjivi hit 'n run taktici, pogotovo izvedivoj sa Zhoninim zračnim jedinicama. Ipak, ponekad dvoboji znaju biti vrlo zanimljivi jer AI rabi sve rupe u vašoj obrani i služi se terenom u svoju korist. Ipak, nema do ljudskog protivnika.

KRAJ

KAD se sve zbroji i oduzme, malo smo razočarani igrom. Nemojte misliti da je loša. Vrlo je zanimljiva i intrigantna ako otrpite dosadan početak kampanje. Četiri strane su jako različite i pružaju drugačiji doživljaj igranja. Poligonalne jedinice su još ljepše nego u TA. Zajamčeni su tjedni, ako ne i mjeseci multiplayer guštanja. Totalnim razočarenjem smatramo neuporabljiv Direct3D mod koji, iako malo uljepšava igru, na 90% konfiguracija je usporava. Možda izdaju Patch za to...

Kirennine(Verunna) amazonke pandan su vitezovima kod Elsina (Aramon)

ALTERNATIVNO

TOTAL ANNIHILATION

Preteča Kingdomsa. Rabi manje- više isti engine, ima prekrasne 3D poligonalne jedinice, mnoštvo jedinica i mapa moguće je skinuti s Interneta. Igra se odvija u futurističnom svijetu, a glavni su protagonisti Arm i Core, dvije zaraćene strane.

STARCRAFT

Igra koju je Damir Rukavina sasvim opravdano popljuvao, i koja je dobila manju ocjenu za 1% od Kingdomsa. Svejedno je jako dobra i zanimljiva, i nikako je ne treba propustiti, iako joj je već pomalo narasla brada... Ah, gdje su ti dani kad sam klao Zergove kerrigankom...

TIBERIAN SUN

Prilično pouzdani izvori govore nam da bi se ova predugo očekivana igra trebala pojaviti na tržištu u drugoj polovici kolovoza, kad se vratite s mora... Knigdomsi će biti na tronu RTS-ova samo dok Tiberiun Sun ne izađe

OCJENA

Ništa posebno, a ipak za 1% bolje od Starcrafta, hehe.

81 %

Fo'gettaboutit, Man

KINGPIN LIFE OF CRIME

Najzad smo dobili 3D pucačinu u kojoj ste vi negativac i prašite po drugim negativcima. Odustanite od spašavanja svijeta i prepustite se zemaljskijim strastima!



Subota navečer u Dubravi

PIŠE **Mislav Mataija**

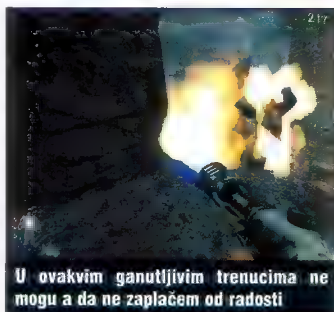
INFO

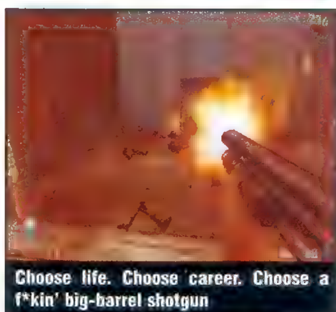
PROIZVOĐAČ	Xatrix Entertainment
IZDAVAČ	Interplaz
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, riva TNT
3D PODRŠKA	Open GL
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

JE li vam ikad dosadilo napucavati horde ljigavih izvanzemaljaca u aljkavim pokušajima spašavanja svijeta? Jeste li se ikad umorili od eksperimentalnih oružja, laserskih topova i "portabl" nuklearnih bombi? Je li vam se ikad smračilo pred očima na osamstotom kilometru uskih hodnika izvanzemaljske baze ili ultratajnog znanstvenog postrojenja? Jeste li ikad poželjeli uzeti u ruke jednostavnu sačmaricu ili mitraljez kakav u Americi možete kupiti na svakom uglu za nekoliko stotina baksa i potamaniti hordu tjelohranitelja lokalnog krimibossa (samo u igri, naravno)? Ako je odgovor bar na jedno od ovih pitanja potvrdan, došao je vaš dan jer su se dečki iz krajnje politički nekorektnog Xatrixa, poznatog po Redneck Rampageu, odvažili i napravili nešto što bi se moglo nazvati Grand Theft Autom u 3D-u bez auta.

Igra počinje tako da vašeg bezimenog lika pretuku dvojica gorila Nikkija Blanca zbog nekog nepoznatog problema koji je stvorio Nikkiju. Budite se polumrtvi u nekoj zabačenoj uličici u jednom od najgorih gradskih kvartova bez ičega osim jedne slomljene cijevi i goruće želje da od Nikkija napravite ražnjiće (citat: *"I'm gonna bury that motherf*cker"*). Preostaje vam samo da se malo upoznate s lokalnim prilikama i pokušate ih iskoristiti u vlastitom interesu. Na završetku te prve od šest epizoda već ćete biti naoružani pištoljem i sačmaricom, a spretniji i bacačem plamena, te na ukradenom motoru pobjeći iz kvar-


Upoznajte mog pomoćnika Zdravka. S njim nećete baš lako održati normalan razgovor. Dosadan je, i glup


U ovakvim ganutljivim trenucima ne mogu a da ne zaplačem od radosti


Choose life. Choose career. Choose a f*kin' big-barrel shotgun

ta, nakon čega krećete u totalni napad na Nikkija. Nikki je zaposlenik Kingpina, misterioznog šefa kriminala koji kontrolira cjelokupnu kriminalnu i inu scenu u široj okolici, stoga ćete se usput sukobiti i s brojnim pouzdanim Kingpinovim vazalima koji upravljaju dijelovima njegovog kraljevstva, a na kraju i sa samim Kingpinom.

SLAUGHTER-O-MATIC

Važno je napomenuti da ova igra u pojedinim dijelovima ne funkcionira kao obična pucačina, nego su dodani i mnogi avanturistični elementi, od kojih je najvažnija interakcija s drugim likovima. Na samom početku nećete moći ništa jer niste naoružani, pa ćete se potpuno morati osloniti na pomoć drugih likova. Tijekom vremena postat će vam jasno da su neki likovi neprijateljski, a neki nisu, no nitko vam neće htjeti pomoći ako budete posvuda mahali oružjem, pa ćete ga morati skriti želite li razgovarali s drugima. U razgovoru postoje dvije opcije dijaloga: pozitivna i negativna. Pozitivna služi za generalno nastavljanje razgovora i prihvaćanje NPC-ovih prijedloga, dok negativna služi uglavnom za kontraproduktivno vrijeđanje ili za odbijanje prijedloga. No, to ipak nije implementirano detaljno kao u ostalim avanturama, ali to ne možemo ni očekivati: vaš lik u dijalogu zna izgovoriti samo nekoliko rečenica koje su uvijek iste i u osnovi nemaju veze s onim što druga osoba govori. Osim interakcije, druga je sjajna novost mogućnost kupovanja opreme (oružje, streljivo, moduli za poboljšavanje oružja, oklop, zdravlje) u tzv. Pawn-o-Matic trgovinama. Novac možete skupljati s tijela mrtvih neprijatelja, iz sefova i sličnih mjesta. Inače, oružje i ostali predmeti nisu razbacani okolo kao, primjerice, u Quakeu 2, nego su logično raspoređeni u različitim namjenskim prostorijama poput skladišta, složeni na police ili u kutije. Neke ćete likove moći zaposliti za određenu svotu, ovisno o oružju koje posjeduju, da vas prate i bore se za vas, ali će vas i napasti ako slučajno zapucate na njih. Neki od njih će imati i specifičnu funkciju, poput otvaranja nekog sefa ili nekih vrata. Također, zanimljiva mjesta su barovi i klubovi, gdje ne možete rabiti oružje, ali su esencijalan izvor informacija i glavno okupljalište radne snage i lokalnih gangstera. Jedna od zamjerki koja bi se mogla uputiti programerima je određena nedosljednost u načinu igranja koja se proteže kroz cijelu igru. Naime, na samom početku se morate služiti raznovrsnim lukavstvima koja ne uključuju ubijanje svega što se kreće, ali u kasnijim epizodama interakcija s NPC-ovima sve više gubi na značenju i igra se manje-više svodi na stereotipnu koljačinu. Naravno, i tada je nužna interakcija, ali izvedena je više u stilu "donesi mi predmet X i dat ću ti predmet Y" ili "učini mi X, ja ću ti učiniti Y". To se može donekle objasniti time što vam u početku, dok ste još neopremljeni, više treba interakcija s drugima i kreativno rješavanje problema, ali ipak se ne mogu oteti dojmu da se u kasnijim nivoima gubi raznovrsnost i originalnost.

HITLER JE IGRAO CARMAGEDDON

U vezi ove igre se podigla golema medijska bura, poglavito u Americi, jer je trenutačno najgore moguće vrijeme za bilo kakvo skretanje s uske staze političke korektnosti. Pretpostavljam da su svi čuli za nedavni događaj u Americi kad su dvojica tinejdžera upali u svoju školu naoružani do zuba i napravili pokolj. Budući da nisu znali koga bi okrivili za činjenicu da su njihova djeca frustrirani psihopati, Amerikanci su pokrenuli masovnu hajku na medije i industriju zabave. Evo što glavni dizajner Kingpina ima reći na tu temu:

"U svjetlu nedavnih činova mladenačkog nasilja koji su se dogodili u Americi mislili smo da biste trebali znati kako je Kingpin inicijalno začet. Kingpin nikad nije bio namijenjen djeci. Ovo je igra zrele teme namijenjena zreloj publici. Nikad nije postojao nijedan pokušaj da se Kingpin reklamira djeci niti da se utječe na djecu da ga kupe (jedan od reklamnih slogana ističe da na pogođenim negativcima možete uočiti **izlazne rane**, op.a.). *Ustvari, pomno smo birali časopise samo s odraslom publikom za reklamiranje igre. Također smo se posebno pobrinuli da se na pakiranju kao i unutar igre jasno istakne oznaka da je igra namijenjena zreloj publici.*

Kao tvorac Kingpina, želio sam napraviti nešto što bi se svidjelo odrasloj publici. Utjecaji koje sam primijenio na ovu igru su bili uglavnom filmski, i htio sam istražiti te teme i podijeliti ih s odraslima sličnoga ukusa. Kao roditelj, također shvaćam koja je moja uloga u zaštiti mog djeteta od utjecaja koji mogu imati uznemiravajući efekt. ***Nipošto ne smatram Kingpin prikladnom zabavom za moje dijete, ali ne mogu sjediti i nadati se da će ga zaštititi vlada ili neke javne interesne skupine; isključivo moja žena i ja imamo tu odgovornost. Kad mi kao društvo odustanemo od naše osobne odgovornosti za zaštitu i brigu o našoj djeci, odustajemo i od naših osnovnih sloboda kao Amerikanaca;*** *sloboda za koje smo se teško borili i još ih teže dobili.*

Kao roditelji, moramo pogledati u vlastita dvorišta i saznati što rade naša djeca i osobno se više angažirati u njihovim aktivnostima, idejama i s prijateljima.

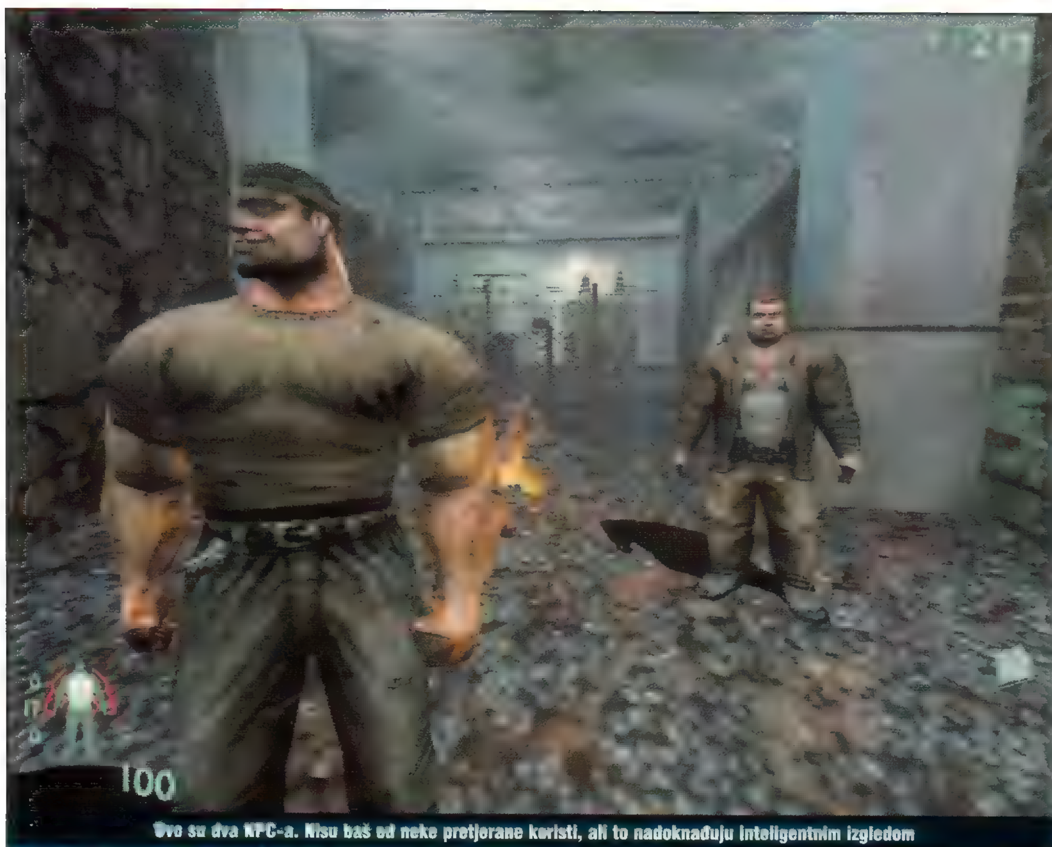
Drew Markham
Lipanj 1999.
Los Angeles, Kalifornija"


Kingpin je kvalitetna igra koja se ne temelji na bezumnom nasilju. Ali, i nasilje je OK.

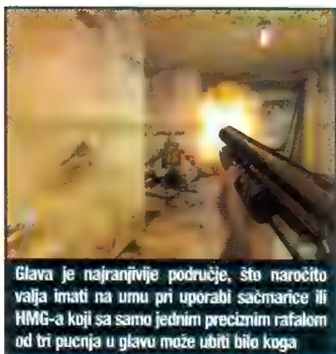
...riječ "fuck" se pojavljuje otprilike 0.5 puta po rečenici...

ČIMPANZE SA SAČMARICAMA

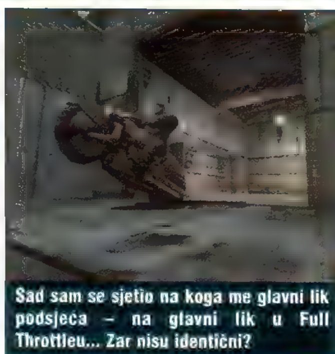
Zašto je Kingpin stvorio tako velik medijski odaziv i proteste raznoraznih ignoranata i samozvanih čuvara morala? Prije svega, zbog same tematike, kao i agresivne reklamne kampanje. Tu je i nasilje, koje bi tobože trebalo imati veću težinu zato što ubijate ljude, a ne izvanzemaljska čudovišta. Nedužnih i bespomoćnih civila za klanje u igri također nema, iako postoje neki koji vas neće napasti nemate li oružje u ruci, pa ni na tom polju nema razloga za napade na ovu igru. Nadalje, možemo konstatirati da ova igra sadrži daleko više psovki nego bilo koja druga. Prema slučajnom uzorku od desetak rečenica vidi se da se riječ "fuck" u bilo kojem gramatičkom obliku pojavljuje negdje 0.5 puta po rečenici, a o blažim psovkama da i ne govorimo. Ne znam za vas, ali meni osobno je to bilo nevjerojatno zabavno, a i korisno. Naime, možete ući u neku prostoriju i zapucati u prazno, nakon čega ćete čuti točno onoliko rečenica u stilu "Die you fu*k" koliko neprijatelja ima u neposred-



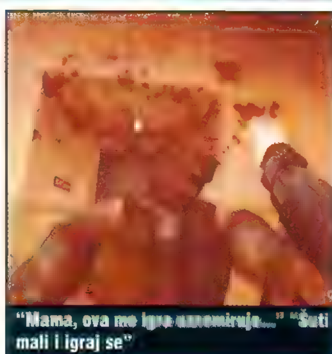
Ovo su dva NPC-a. Nisu baš od neke pretjerane koristi, ali to nadoknađuju inteligentnim izgledom



Glava je najranjivije područje, što naročito valja imati na umu pri uporabi sačmarice ili HMG-a koji sa samo jednim preciznim rafalom od tri pucnja u glavu može ubiti bilo koga



Sad sam se sjetio na koga me glavni lik podsjeća – na glavni lik u Full Throttleu... Zar nisu identični?



"Mama, ova me igra uznemiruje..." "Šuti mali i igraj se"

noj blizini. To se može nadovezati i na umjetnu inteligenciju istih, koja je jedan od najvećih problema igre. Naime, iako je ova igra izašla dugo nakon žanrovskog benchmarka, Half-Lifea, AI Kingpina se nije ni približio AI-u ondašnjih marinaca. Kingpinove gorile nikad ne rade timski, ne planiraju napade, a da bi se barem donekle odmaknuli od staromodnih bezglavih napada kao u Quakeu 2, znaju prepoznati kad ste jači od njih, pa tad počnu bježati kao da im gori pod petama, ali od toga slabe koristi kad se za nekih pet sekundi vrate na isto mjesto s kojeg su pobjegli. Doduše, u tom bezglavom bježanju često pronalaze različite načine da dođu do vas ili vam se prikradu iza leđa, ali to se događa samo u sukobu s većim brojem protivnika. Zapravo, ono što se može činiti inteligentnim kod njih je vrlo pametan razmještaj protivnika, no to se, naravno, ne računa pod kvalitetu umjetne inteligencije, nego inteligencije programera. U većim prostorijama će uvijek nekoliko neprijatelja biti razmješteno na povišenim mjestima odakle vas mogu gađati, a ostali će se skrivati negdje gdje ih ne možete vidjeti. Na kraju epizoda ćete se uvijek sukobiti i s bossom, jednim od kingpinovih zaposlenika, koji je obično naoružan nekim vrlo jakim oružjem i po svemu sudeći ima naprednije AI rutine od običnih smetala. Osim te razlike, protivnici nisu diferencirani po svojim karakteristikama, što je i logično jer su svi ljudi, ali je svaki od njih, ili barem većina, jedinstven po vanjskom izgledu odnosno *skinu*. Što se tiče 3D modela, postoje samo tri, dva muška tipa i jedan ženski, što i nije naročito impresivna brojka. Zanimljivo je da su tijela likova podijeljena u petnaest zona u kojima pogodak izaziva različitu reakciju, tako da će pogodak u glavu biti mnogo opasniji od pogotka u nogu, a pogodak u međunožje će rezultirati karakterističnim bolnim primanjem za isto i prilično dugom pauzom do oporavka. Svaka od tih petnaest zona ima čak dva različita tzv. *pain skina*, tako da je ranjavanje i sakaćenje prikazano realističnije nego ikad dosad (oh, radosti!). Kad smo kod AI-ja, treba reći da se loš AI najviše manifestira na likovima koje možete zaposliti kao tjelohranitelje. Ne samo da momci nisu ništa pametniji od običnih smetala i da neće izdržati više od dva-tri otvorena sukoba protiv iste količine neprijatelja iako imaju sposobnost da se s vremenom sami liječe, to bi se dalo pretrpjeti - riječ je o tome da vam nesposobnjakovići stalno staju na put pa često dolazi do nemogućih situacija kad se nađete u uskom prolazu ili na stubama, a oni se ne žele pomaknuti da prođete. Tri mi se puta dogodilo da se netko od njih jednostavno izgubi (?!!). Jednostavno se nakon pet minuta hodanja, bez ikakve borbe, okrenem i otkrijem da je moj pratilac, kojeg sam masno platio, nestao! Jednom je jedan od njih stao na nekakvo dizalo i nije znao iz njega izaći, vozio se stalno gore-dolje. Drugi put je jedan stao na rub dizala koje ga je potom zdrobilo... Strašno!

WORD ON THE STREET

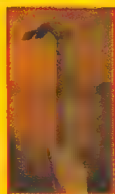
Kingpin se temelji na Quake 2 engineu. Mada će to zasigurno izazvati određeno razočarenje, dopustite da kažem samo ovo: Kingpin tjera Quake 2 engine do dosad neviđenih visina brojnim modifikacijama u kvaliteti grafike. Prva stvar su 3D modeli, koji su daleko napredniji od bilo koje igre s Q2 engineom. U Kingpinu oni podržavaju i Goraud sjenčanje, što u prijevodu znači daleko bolji i realističniji prikaz, pa se likovi u ovoj igri mogu podičiti realističnim izgledom u maniri FIFA-e ili neke slične sportske igre. To i nije jedina sličnost sa sportskim igrama – još jedna stvar koja je u Kingpinu naročito dobra je animacija likova. Ubijete li nekoga, on neće pravocrtno pasti na pod poput komada kartona, nego će s nevjerojatnom realnošću pasti na koljena, zaljuljati se

ORUŽJA

U Kingpinu nema mnogo oružja, ali su sva realna; nećete šetati okolo s arsenalom koji bi posramio Pentagon, nego s običnim uličnim oružjima (osim nekoliko egzotičnih iznimaka). Dakle, evo ih:



Slomljena cijev će poslužiti na samom početku, dok od obližnjeg uličara za dolar ne kupite...



Pajser. On djeluje slično kao cijev, ali je jači i ima malo veći domet.



Prvo vatreno oružje je **pištolj**. Vrlo jednostavno oružje koje možete nadograđivati prigušivačem ili različitim poboljšanjima snage, brzine punjenja i pucanja i dr. No, pištolja ćete se brzo riješiti jer dolazi...



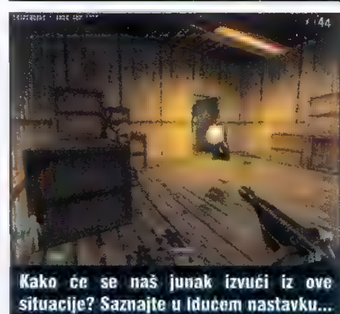
Sačmarica. Prilično sporo, ali jako oružje za male udaljenosti.



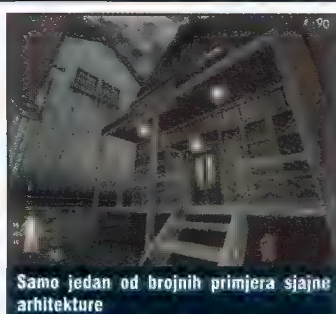
Tommy Gun je mali mitraljez koji rabi isto streljivo kao pištolj, bit će vam od velike koristi, naročito u drugoj i trećoj epizodi. Ima dobar domet i brzinu pucanja, ali malu snagu...



Ti to meni?



Kako će se naš junak izvući iz ove situacije? Saznajte u idućem nastavku...



Samo jedan od brojnih primjera sjajne arhitekture

MULTIPLAYER

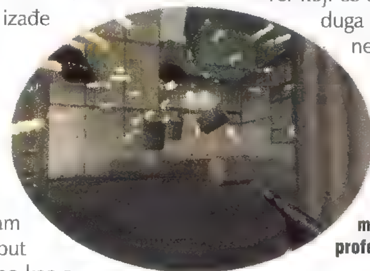
U Kingpin standardno dolaze dvije varijante multiplayera: prva se zove Gang Bang (neugodne konotacije prijaviti glavnom uredniku) i svodi se na klasični deathmatch, o kojem se nema bogzna što reći. Sva su oružja vidljiva u multiplayeru i u singleplayeru. Uz igru ćete dobiti dva vrlo korisna programčića: prvi je GameSpy Lite, slavni program za traženje Internet multiplayer partija, koji odsad podržava i Kigpin, a drugi je QERadiant, najpoznatiji editor mapa za Quake 2, odnosno za sve Q2 temeljene igre. Također, dobit ćete podršku za igranje na HEAT.NETu. Posebna zanimljivost multiplayera je velika količina skinova kojima igrač raspolaže za stvaranje svog lika. Druga varijanta multiplayera je tzv. Bagman. To je vrsta co-op igranja u kojoj se igrači dijele u dvije momčadi. Bagman mapa je podijeljena na dva identična dijela koji pripadaju jednoj od momčadi, dok je u sredini između njih područje s razbacanom gomilom novca. Igrači moraju skupljati taj novac i odnositi ga natrag u svoj sef, istodobno ubijati protivničke igrače i uzimati njihov sakupljeni novac. Moguće je i opljačkati sef protivnika, pa zato obje momčadi moraju štititi svoj sef. Pobjednička je momčad, naravno, ona koja osvoji više novca.

GameSpy Lite u svoj svojoj slavi

Xatrix je konačno dokazao da je mnogo zabavnije pucati po ljudima nego po izvanzemaljcima

naprijed-natrag i tek onda pasti, pri čemu će mu se ruka odbiti od poda i spustiti se natrag. Još je jedno važno poboljšanje i podrška 32-bitnom renderiranju, što će obradovati vlasnike naprednijih grafičkih kartica poput Rivinih ili ATI-jevih. No, svakako unapređenje koje me najviše impresioniralo je nevjerojatno poboljšanje svjetlosnih efekata, a naročito efekata eksplozija i vatre, koji izgledaju neviđeno dobro. Uostalom, pogledajte slike. Također su vrlo impresivne animacije koje se pojavljuju u bitnijim dijelovima, i to rađene u engineu igre, što je očito postao trend u akcijskim igrama. Arhitektura nivoa je zaista vrlo kvalitetna, iako se i ovdje nedosljednost dizajna očituje u nekim dijelovima igre gdje dizajneri pribjegavaju provjerenim rješenjima poput tvorničkih hala, golemih skladišta i sl., ali u velikoj većini igre dizajnu se nema što prigovoriti. U nekim epizodama sam potpuno ostao bez daha atmosferičnošću i uvjerljivošću dizajna. Mračne i prljave ulice u najgorim gradskim kvartovima su apsolutno realno prikazane te, iako su različiti grafički efekti poput sjenčanja napravljeni vrlo kvalitetno, manje iskusno oko ih neće ni primijetiti jer dizajneri nisu od nivoa napravili hrpu kiča pretjeranom uporabom svjetlosnih i drugih efekata, nego su ih implementirali realistično i uvjerljivo. Zvučni su efekti također vrlo dobri, sa zvukovima poput mreškanja vode, pucketanja vatre i brujanja različitih strojeva, a glasovi su vrlo profesionalno odrađeni. Glazba je odlična i vrlo primjerena temi igre, naime za soundtrack je šest svojih pjesama posudio poznati hip-hop sastav *Cypress Hill*. Preciznije, tri pjesme, ali u instrumentalnoj i vokalnoj verziji. Sva ta grafička i dizajnerska ljepota, o kojoj sam, eto, već i previše napisao, će zahtjevati i prilično jak hardver – deklarirani minimum je P200, 32 MB i 3D ubrzivač, iako je nama donekle igrivo radila i na P166, 32 MB, Voodoo 2. To povlači sa sobom i duga učitavanja, poput onih u Sinu, iako ne baš tako grozna. Obećano je da će se to popraviti kad izađe patch, no još uvijek ne znamo kad će to biti.

Moram reći da se doista ne sjećam kad sam se posljednji put toliko zabavljao kao s Kingpinom, ali postoji ta nezgodna stvarčica kojoj mi recenzenti često moramo pribjeći, a naziva se objektivnost. Manjkav AI, dugo učitavanje i nedosljednost u načinu igranja su prilično veliki propusti koji bi svakoj drugoj igri uvelike umanjili ocjenu, ali Kingpin je toliko simpatičan i jedinstven da tako nešto ne zaslužuje. Ipak, na moju veliku žalost, moram bar donekle uvažiti i te popriličlaw mane, pa odatle i takva ocjena. Ako pak imate hardver koji će dobro podnijeti ta duga učitavanja, a ostali nedostaci vam ne smetaju, obavezno nabavite!



Ovakve screenshote možemo izvaditi samo mi profesionalci

ALTERNATIVNO

GRAND THEFT AUTO

Ako vam ne smeta loša 2D grafika, ova sjajno dizajnirana mješavina vožnje, pucačine i avanture zajedno s Kingpinom može sjesti na tron politički nekorektnih igara.

HALF-LIFE

Totalni mrak od 3D FPS-a. Neprikosnoveni kralj žanra, sviđalo vam se to ili ne.

UNREAL

Prava stvar za one koji s prezirom gledaju na Q2 temeljene igre. igra s kojom ćete pokazati svu snagu svog ninja PC-a.

OCJENA

Ocjena je takva samo zbog nekoliko propusta iako je riječ o prokleto zabavnoj igri. Ne možemo ne pomisliti da je Kingpin uz malo više truda mogao biti mnogo bolji

89%



Za razliku od **HMG-a (Heavy Machine Gun)**, koji ima golemu ...agu i domet, ali vrlo sporo rafal-...o pucanje. Može se nadograditi ...odulom za hlađenje, predstavlja ...aleko najuporabljivije oružje.



Bacač granata je prilično klasičan: ispaljuje granate koje nakon nekog vremena eksplodiraju. Dosta moćan, ali neprecizan.



Bazuka je, čini se, nešto manje moćna nego što smo navikli u FPS-ovima, ali i dalje vrlo snažna. Naravno, za nju nema streljiva na svakom koraku.



Bacač plamena. Ah, kako je ovo prokleto zabavno. Nevjerojatan je doživljaj pogodit nekog njime i gledati kako gori u najgorim mukama. Samo, problem je što se ta, netko uvijek oporav., stoga ga treba stalno pržiti, što poprilično guta streljivo. Dakle, prilično neuporabljivo oružje, koliko god zabavno bilo.

Kante

HEAVY GEAR 2

Koliko ste puta igrali mech simulacije? Jednom previše, predpostavljam. Idealna koncepcija ovakvih igara zapravo ne postoji iz jednostavnog razloga - nemamo nikakve osnove za nadograđivanje u stvarnosti



Impozantni gear kreće u napad na stanicu. Ovu sliku sam morao ozbiljno opisati jer prokleta nakaza izgleda savršeno

BLEBEĆE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Activision
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 64 Mb (obavezno), 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P333, 128 Mb, Voodoo 3, a3d
3D PODRŠKA	Direct 3D, Voodoo 1, 2 i 3, ATI, TNT
MULTIPLAYER	Mreža, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MECHWARRIOR 3
Iako grafički vrlo fino urađen, ovaj Microproseov uradak je prokleto plitak. Ubijaj, ubijaj, ubijaj. Uj, bem...gadan argument...sve igre idu na tu foru.

STARSIEGE
Čini se da im Zemlja nije bila dovoljna.

ODLAZAK NA ODMOR
Definitivno najpametnija opcija. Sve je bolje od provođenja ljeta uz računalo. Osim ako niste recenzent pa morate krmit po četiri sata da napišete decentan tekst. Pas mather.

KRATKO i jasno: mech simulacije su najgori oblik zabave. Nitko ne zna na čemu utemeljiti sve realniju mech simulaciju. Svaki se pokušaj, zapravo, mora zaustaviti na istrošenom konceptu i napraviti postupni napredak. Ali kako stvari stoje, nitko nema pojma što uraditi sljedeće. Konkretno, najbolje bi bilo napraviti novu igru s "boljom" grafikom. Da budem iskren, sve je to zabavno jer se sve te firme međusobno kolju za našu pristranost. Osjetite se ponosnima, potrošači.

Prvi postulat definiran oko nabavke ili ne nabavke nove gear simulacije vrti se oko grafičkog i/ili atmosferskog dojma. Heavy Gear 2 se koncentrira upravo na te karakteristike. Teoretski, takve strogo definirane osobine će s vremenom postajati sve važnije, tako da ćemo se vrlo skoro suočiti s koncepcijom koja će prelaziti granice kiča. Razlozi su užasavajući: kao prvo, novosti u ovom žanru NIKADA neće biti, a nekakav će napredak morati postojati. Stoga, skoro s kirurškom preciznošću nazivam mech simove igrama s najvećim potencijalom grafičkih poboljšanja u povijesti čovječanstva. Predpostavljam da ste zaključili kakva je grafika u Heavy Gearu 2.

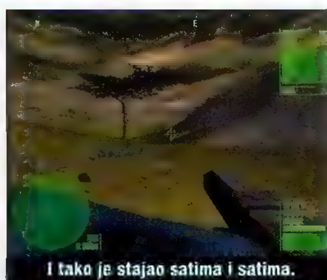
MIRIŠI NA PAUNOVE

Kao što sam spomenuo, neprestano prepucavanje u High End grafičkim engineima će s vremenom doći do vrhunca. Što se konkretnog definiranja Heavy Geara 2 tiče, tu bez ikakvog predomišljanja možemo hladnokrvno razdijeliti "atrakciju" igre u dvije kategorije. Prva i najočitija je grafika, koja se može opisati u superlativima. Druga je atmosfera, koja također ima svoje draži sabijene u iznimno funkcionalan paket. Ostatak navodnih poboljšanja ili reinovacija u odnosu na ostale igre s velikim robotima nije zamijećen, ili se bar previše ne ističe u nekim globalnim razinama. Istina, ovdje postoje neke decentne razlike koje zapravo zvuče dosta zanimljivo. Primjerice, u ovome nastavku postoje i misije u svemiru gdje pomoću jet packa letite po


Niskoleteća eskadrila preuhranjenih glubova u rijetkim trenucima seobe. Nahranili smo ih grahom


Napad na izviđačku koloniju "baba"


O's kupit ciglu, a?

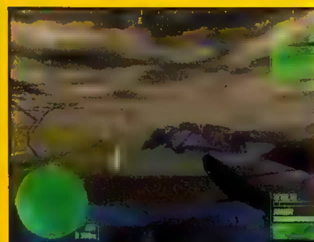

I tako je stajao satima i satima.

SNAGA JE U NOĆI

Ponekad bitke postaju neizvedive zbog, jel', mraka. Stoga, ako upalite svjetla ili image intensifier, lovina će biti daleko vidljivija. Žao mi je zbog nemaštovitog okvira. Naime, trebam ih napisati tri, a ne znam što bih napisao a da to već nisam spomenuo u članku. Eh.


Dark Kodiak....majka


Otkrijte smisao skrivanja


Srušeni avijon...jel' to zvijezda 45?


Squadmateovi na okupu

destruktivna kolekcija od tridesetak oružja brižno pripremljenih za što bolnije odstranjivanje protivnika

svemirskim tijelima doslovce pilotirajući vozilom nastojeći održati kontrolu nad gearovom putanjom, te pucajući po neprijateljima. Da, znam...sve se dimi od inovacije.

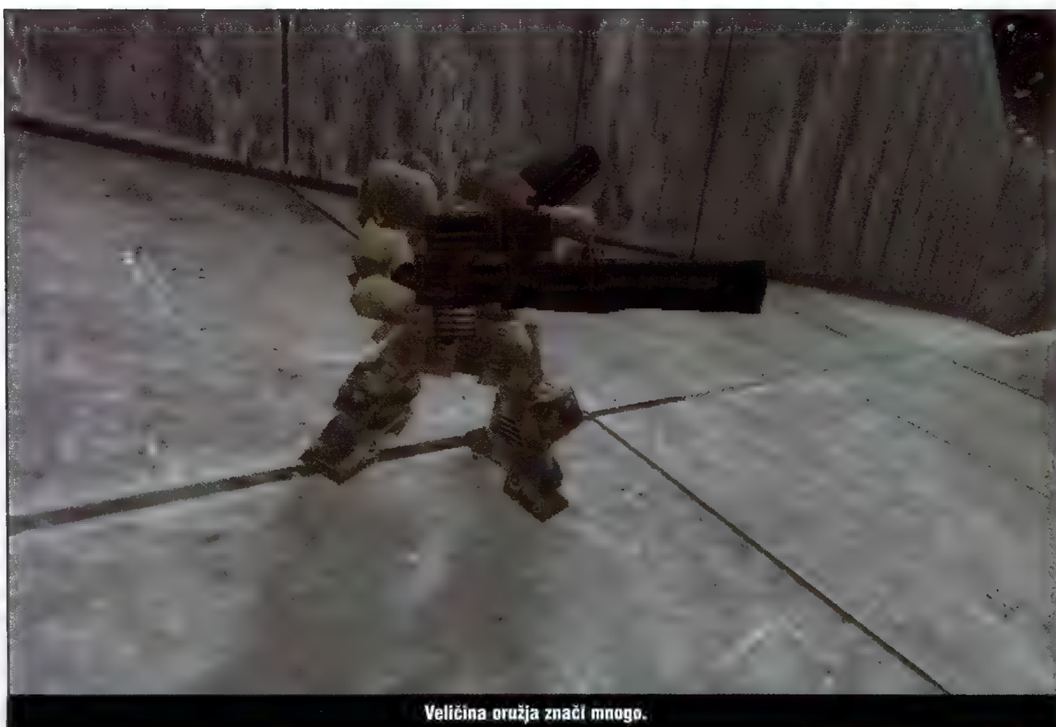
A SAD: GRAFIKA

Osnovni element, vizualni dojam, kod Heavy Geara 2 je u načelu kao i kod drugih igara - šuplja krinka banaliziranom konceptu. Ovdje grafika predstavlja isto: prekriva rupe u konceptu. Jedina je razlika u tome što je ovdje manji broj rupa nego li, recimo, u Mech Warrioru 3 gdje je sve, osim grafike i feelinga, katastrofalno. Natrag na priču. Iskreno govoreći, neke nevjerojatno efektivne estetske karakteristike gearova su, iako isklišejizirane, izrazito uspješno složene. Sastavljen od osnovne card game i tabletop koncepcije, dizajn bojnih strojeva se usko nadovezuje na čistu, skoro puritansku megalomaniju. Golema oružja, masivan dizajn i efektivno jedno "oko" daju gearovima zastrašujući izgled. Naravno, da se sve ne bi ostalo na estetici, tu su i neki drugi detalji uže vezani uz atmosferu. No, poslije o tome. Od ostalih grafičkih detalja treba spomenuti da za njihovo efektivno prikazivanje treba voodoo 2 ili 3 kartica, računalo sa 64MB RAM-a i Pentiumom na 166 MHz. Ma kako blesavo to zvučalo, gotovo popularizirano nabijanje sustava ne bi li vam igra proradila podsjeća na kupovanje većih automobila da bi se kompenzirala veličina reproduktivnih organa. No, dobro...dosta komparacija. Glavna i najsretnija činjenica jest da se u Heavy Gearu 2 riješio problem Heavy Geara: grafika. Nažalost, sasvim je očito da je riječ o najjednostavnijem faktoru. No, hvala Bogu, tu je i borba u svemiru pa smo spašeni.

ATMOSFERA

Recimo napokon nešto o samoj igri. U Heavy Gearu 2 ste u ulozi narednika specijalnog špijunskog odreda poslanog u središte neprijateljskog teritorija ne biste li otkrili i uništili izvor terorističkih napada na svoj rodni planet. Glede, vaš glavni grad je nedavno otišao u zrak zahvaljujući malenom antimaterijskom uređaju. Dakle, kao narednik Black Talon Assault Recon odreda krećete u surovu borbu protiv neprijatelja gdje je skrivenost najveći adut. Doslovce. Na dnu ekrana je stealth meter koji vam govori koliko je potrebno da vas neprijatelj otkrije. Nadalje, vaš gear je uvijek uz vas, što znači da nikada nećete




Veličina oružja znači mnogo.


Bitke se odvijaju i na ovakvim terenima


Napad s više razine

imati problema sa izborom. Kroz igru ćete voditi jedino različite modifikacije vašeg ljubimca. Još jedan zanimljiv detalj su vaši squad memberi. Naime, nekolicina profinjenih vojnika s autentičnim psihološkim i vojnim profilom zajedno s vama sudjeluju u vojnim akcijama. Jedini detalj koji upada u oko je dojam koji ostavljaju kao skupina. Sa svim ekstremnim psohološkim backgroundima, na kraju dana ćete imati dojam da vodite rezervistički odred serijskih ubojica (što će do kraja igre i postati, s obzirom da će izmasakrirati stotine i stotine neprijatelja). No, kako to neki kažu: "nije ubojstvo ako mu ne vidiš oči". U tom slučaju su svi do posljednjeg nevinašca. Osim toga, ukupnom dojmu pridonosi i efekt masivnosti stroja koji vozite. Naime, kad vas sruše, morate ustati. Kanite li se, recimo, prikradati, jednostavno legnete na tlo i povećate si stealth meter. Na kraju krajeva, riječ je o izvidničkoj jedinici. Osim toga, tu je i destruktivna kolekcija od tridesetak oružja brižno pripremljenih za što bolnije odstranjivanje protivnika i impresioniranje igrača. Što se drugih elemenata tiče, tu su klasični vremenski uvjeti i (za razliku od drugih igara ovog žanra) relativno zanimljive single player misije.



Napad na Elektranu....uuujuujujuj...kako sam inventivan.

Nije to ubojstvo ako mu ne vidiš oči

Heavy Gear 2 je u nekom sasvim neočekivanom aspektu iznimno dušegrijući mali paunčić. Iako ga, na žalost, promatram kao plastičnu bocu. On je nepovratan i potrošiv jednako onoliko koliko je inovativan i zanimljiv. No, u krajnjoj liniji je ipak riječ o solidnom djelcu visokih potencijala...dok se ne pojavi neki ljepši mech sim.

OCJENA

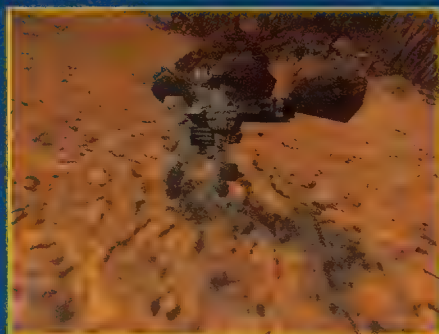
Dobra igra, nema što.

82%

GORE NEBO, DOLJE TRAVA, SAGNI SE MUJO, VIDI TI SE GLAVA

Osnovni koncept kod Heavy Geara je sabotaža, nevidljivost i pametno planiranje pristupa ciljevima. Naravno, najveći efekat se može postići u četiri jednostavna koraka. Naravno, na broj elemenata utječu sloboda opisa i dodatni honorar recenzenta, tako da ćemo se prema današnjem cjeniku koncentrirati na pravila koja zapravo možete naučiti u tutorialu. No, dobro...ako stvari stoje tako da se čitateljima u games magazinima može prodati gotovo sve, reći ću nešto o tehnikama skrivanja. Još jednom...platili su mi da ovo napišem.


Glavni keč je također i u snajperskom naoružanju. Naime, kako vaši gearovi znaju nositi i bučnija oružja, stvari će se zakuhati zapucate li bazukom u hodniku


Commander je jedan od rijetkih gearova koji su izrazito vidljivi na senzorima. Kad ga vozite, sasvim komforno upalite sve senzore jer vam je potpuno svejedno, s obzirom da je potpuno vidljiv


Uvijek izbjegavajte izravan sukob (osim ne patite li na uporabu hand to hand oružja)

Lara u bolidu

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Ostvarivši prava na licencu *Formule 1*, *Eidos* je odlučio dokazati da je uistinu vrijedan te časti. Nakon nekoliko dana igranja, rekao bih da su je stvarno zavrijedili!



Michael Schumacher, kralj Monze, kreće s prve startne pozicije! Držimo palčeve da će tako biti i ove godine

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Lankhor
IZDAVAČ	Eidos Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 162 Mb, 1 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

Iako je Ubisoft izgubio službenu licencu, to ga nije priječilo napraviti još jednu izvrsnu simulaciju formule. Obvezno pogledati, makar demo verziju.

FORMULA ONE 98

Psygnosisov posljednji naslov u seriji F1 igara donio je veliko razočaranje. Riječ je o arkadnoj igri koja bi mogla ispuniti vaše prohtjeve samo ako naginjete takvoj vrsti utrkivanja.

DAKLE, nova se sezona *Formule 1* zahuktala. Igrom slučaja *Mika* se ponovno dokopao vodećeg mjesta u vozačkom prvenstvu, ali brojni fanovi propetog konjića daleko su od gubljenja nade. Kako stvari stoje, sljedeće bismo godine konačno mogli gledati crveni bolid s oznakom 1. Ako vam je teško čekati tako dugo, izvrsno bi bilo pogledati novu *Eidosovu* Formulu. Larini "starci" odlično su se snašli u brzinskom svijetu dodavši još par tipičnih štosova koji su mu dali toplinu i poslovičnu adiktivnost.

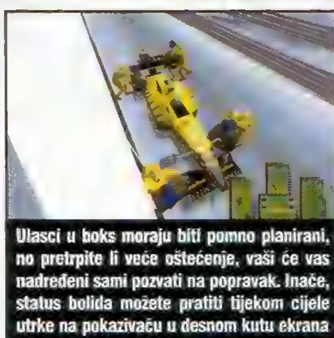
Kad god me urednik usreći opisom "još jedne u nizu" simulacija *Formule 1*, ponovno se suočavam s istim problemom: što reći o igri koja, poput mnogih drugih, daje sve od sebe da bi simulirala nešto o čemu se odavno sve zna. Staze su iste, ekipe su iste, vozači su isti. Nema tu tajnih bolida, nema skrivenih staza ili oružja, kod Formule se točno zna što možemo očekivati. Problem je uvijek u tome da treba otkriti po čemu se nova igra razlikuje od svojih prethodnika. Začudili bi se koliko je to ponekad složen posao. Katkad se čini da bih komotno mogao prokopati po svojoj arhivi gotovih tekstova i iskoristiti neki od njih promijenivši samo naslov igre. No, dogodi se i to da nas neki proizvođač iznenadi sasvim originalnim, maštovitim pristupom koji debelo isfuranu ideju može učiniti itekako zanimljivom…

NEKA NOVA FORMULA?

Moglo bi se reći. Simulacije *Formule 1*, kao što sam već rekao, takva su vrsta igri kod kojih nema mnogo prostora za improvizaciju, pogotovo kad je riječ o licenciranom proizvodu - tu su pravila još stroža i od njih se ne smije odstupati. No, zato nas programeri itekako mogu iznenaditi realizacijom, kao što je slučaj s ovom Formulom. *Eidos* je dobro upregnuo ekipu iz *Lankhora*, koja nije smjela podbaciti. Licencu nije bilo lako dobiti, a svi znamo što se događa kada se *Berniu* neka igra ne svidi. Stoga su se momci i djevojke bacili na posao i načinili pravo malo čudo. Prije svega, igra izgleda prekrasno. Ništa neobično - prva reakcija, ali kada stvar usporedite s konkurencijom, razlika je očita. Tu kvalitetu svog prikaza *službena*


Udari me budalo... AI je prilično slab i gotovo je nemoguće da vas protivnik pokuša izbjeći tijekom opasnosti od sudara. Šteta, jer, osim toga, gotovo da i nemamo ozbiljnijih zamjerki na igrivost


Setup vozila konačno nije suhoparna gomila brojki nego animirana sekvenca u kojoj mehaničar odmah vrši sve naređene mu promjene


Ulasci u boks moraju biti pomno planirani, no pretrpite li veće oštećenje, vaši će vas nadređeni sami pozvati na popravak. Inače, status bolida možete pratiti tijekom cijele utrke na pokazivaču u desnom kutu ekrana

"DINAMIČNI" DVOJAC

Novost dana je da je McLaren potpisao ugovor s Eidos Interactiveom o suradnji i sponzorstvu. Tako će Mc Larenovi bolidi biti ukrašeni logoom novog sponzora (i priličnom svotom novaca), a Eidos će dobivati povratne informacije i pomoć u realizaciji budućih naslova. Jedan od rezultata ovog ugovora su ovakvi pokušaji da se podigne popularnost Mc Larenova karizmatičnog dvojca, pa na ovoj slici možete vidjeti Miku "Gle Mama, imam najbolji auto" Hakkinena i Davida "Kočim svakome" Coultharda kako se smiješe u zagrljaju Lare Croft...



Patetično zar ne? Ma gdje su ovi loseri od naše drage Lare!

Jaki engine dopušta vam da iz svakog pogleda na vozilo jednako uživate u osjećaju brzine

Formula duguje izvrsnom *Lankhorovom* grafičkom engineu. Jer, samo je on razlog što igra i na najvišim rezolucijama teče podjednako glatko. Štoviše, omogućeni su i detalji kojih se baš i nismo nagledali. Primjerice, display na volanu bolida u stvarnom vremenu prikazuje podatke o broju okretaja i brzini bez obzira na kut pod kojim se volan nalazi. Inače, bolidi su vrlo vjerno modelirani, u što se možete uvjeriti promatrajući ih iz stvarno velikog broja pogleda (tu je nekoliko pogleda iz kabine, vanjskih, gornjih, helikopterskih...), vidjet ćete čak i naljepnicu sponzora. Ista je stvar i sa stazama. Okoliš je klasično uvjerljiv, ali treba naglasiti da su ovdje dvodimenzionalne piste prerasle u prave, grbave i oscilirajuće staze vjerno prenesene do najmanje izbočine. Unesene su i sve sigurnosne promjene u vidu usporavajućih zavoja ili širih zona izlijetanja. Vizualno i tehnički, igra je bez greške.

VIKEND NA UTRCI

Atmosferu u igri najbolje je opisati kroz tipični *Grand Prix* vikend. Kao i uvijek, na raspolaganju su vam dva načina igranja, arkadni i simulacijski. Da odmah raščistimo, simulacijski uzima u obzir sve sile koje u stvarnom životu utječu na vozilo (*Lankhor* je primijenio napredni sustav sila koji se temelji na kotačima, a ne na centru težine, kao nekada, što daje bolji i realniji dojam), pa je upravljanje teže (realno), dok arkadni svu fiziku stavlja na stranu omogućujući vam da jurite preko trave, kroz barijere i vozila, a da vas nijedna od tih sitnica ne ometa pri uživanju u brzini. Koji ćete od ta dva načina igre izabrati, ovisi o vašim sposobnostima. Preporučio bih simulacijski, iako ni arkadni nije loš za upoznavanje staza. Vratimo se sada našem vikendu. Svaka simulacija formule podržava standardne elemente - slobodni trening, kvalifikacije, zagrijavanje i utrku, a *Eidos* je dodao još i helikoptersko razgledanje staze gdje komentator opisuje svaki njen zavoj, govori o povijesti, savjetuje vas u pogledu pretjecanja ili opasnosti staze. Vrlo zgodno i poučno za početnike, ali i za iskusne igrače. Nakon ovakvog upoznavanja staze vrijeme je za prvi trening, gdje ćete iz prve ruke "naučiti" stazu i prilagoditi bolid za utrku. Bit utrkivanja u *Formuli 1* je setup bolida. Koliko krilaca, kakav ovjes i stupnjevi prijenosa - o svemu tome odlučuje tijekom tog prvog treninga. Zanimljivo je istaći još jednu novinu vezanu uz garažu. Dosad je svaka igra imala setup sastavljen od brojki i slova, uz poneku shematsku sličicu vozila, *Lankhor* je cijelu garažu izradio kao 3D model u kome mehaničar odmah izvršava svaki vaš nalog. Nije da bitno mijenja stvar, ali je svakako atraktivno i "ljudskije" od suhoparnih tablica. Jednom kada ste sredili bolid, utvrdili da baš s takvim podešavanjem možete ostvariti najbolje vrijeme, krenite u kvalifikacije. Cilj vam je postići što bolje vrijeme da biste ostvarili dobru startnu poziciju. I opet, standardno, ali ne bez korisnih poboljšanja. To se odnosi na konstantno računanje vremena u odnosu na najbolju poziciju, koje se vidi u gornjem lijevom kutu ekrana. Promatrajući kako prednost

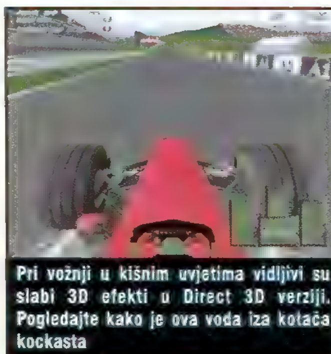
Pri pogledu iz satelita imate osjećaj kao da igrate Micro Machines

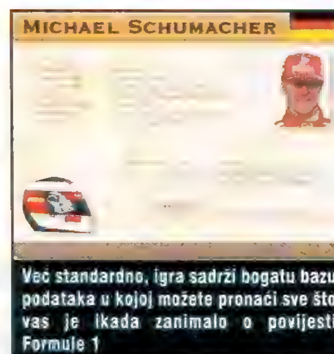
FIFA FORMULA NA POMOLU

Glavna vijest stiže nam iz Electronic Artsa za kojeg se već neko vrijeme zna da je također dobio prava za licenciranu simulaciju Formule. O tom se naravno zasad ne zna mnogo, ali je jasno da ćemo dobiti klasični EA Sports naslov, prekrasne grafike i pristupačnosti svim slojevima. Isto tako, zna se da će igra izaći već ove godine, vjerojatno nakon završetka sezone prave Formule. Što reći nego da s nestrpljenjem očekujemo igru koja bi lako mogla postati najboljom simulacijom Formule?


Oštećenja i njihov utjecaj na performanse su vrlo realno dočarani. Eto što vam se može dogoditi ako ne pazite, pa se ovakvi morate vraćati do boksa...


Monaco sa svojom bogatom arhitekturom obično ubija framerate, no izvrsnom Lankhorovom engineu to ne predstavlja nikakve poteškoće


Pri vožnji u kišnim uvjetima vidljivi su slabi 3D efekti u Direct 3D verziji. Pogledajte kako je ova voda iza kotača kockasta



Već standardno, igra sadrži bogatu bazu podataka u kojoj možete pronaći sve što vas je ikada zanimalo o povijesti Formule 1



Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

ZOLA Prodavaonica 1
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
trgovina1@zola.hr

NOVO!
ZOLA Prodavaonica 2
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

NOVO! TRGOVINA PUTEM INTERNETA · www.zola.hr · YAMAHA, SAITEK, LMP

HACKER CLUB **POPUST 5%! ZA IGRE U BOXOVIMA 10%!**





















YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499,00 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI INT.	2510,00 kn
YAMAHA CRW 4416S BULK	2263,00 kn
YAMAHA CRW 4416SX SCSI EXT.	3328,00 kn
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	2745,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1160,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1659,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	3149,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1537,00 kn
SPORTSTER V90	1099,00 kn

SAITEK	
R4 FORCE FEEDBACK VOLAN	1370,00 kn
CYBORG STICK 2000 JOYSTICK	315,00 kn
X8 - 30 JOYSTICK	243,00 kn
CYBORG 3D PAD	447,00 kn

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 420 C	999,00 kn
HP 695 C	1542,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	4150,00 kn
HP 1100A LASER JET/SCAN/KOPIRNI STROJ	5367,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MEDIJI	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD TDK	18,50 kn
CD KODAK	17,00 kn
CD MITSUI	17,00 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	17,00 kn
CD TDX	17,00 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 440	1399,00 kn
EPSON STYLUS 640	1829,00 kn
EPSON STYLUS 740	2468,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 750	2913,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

U CIJENE JE URAČUNAT PDV.
ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM



Gužva na startu pruža vam priliku da se uvjerite u kvalitetu 3D modela i detalja...


Pogled iz kokpita izgleda vrlo efektno, ali još je bolje što su svi instrumenti na volanu i u kabini potpuno aktivni cijelo vrijeme vožnje


Prije svake utrke možete je razgledati helikopterom. Za vrijeme razgledavanja, komentator će vas upoznati s njenom poviješću i opasnostima

Još jednom je umanjena razlika između stvarnosti i virtualnosti, jer su modeli vozila i okoliša iznimno vjerni

vodećeg raste ili pada, točno možete ocijeniti na kojem dijelu staze gubite vrijeme i što morate poboljšati. Kada ste i to obavili, možete se malo zagrijati prije trke, provjeriti kako bolid leži ili u posljednji čas podesiti sve za kišnu utrku (ako se navuku oblaci). Kad dođe trenutak starta, molite Boga da se izvučete iz gužve i krenite u osvajanje pobjede. Pozitivan dojam koji prati ovu recenziju sada pomalo pada jer dolazimo do ponašanja tijekom utrke. Sam bolid, kao i svugdje drugdje - bez zamjerke. Dinamični model štete točno pazi gdje je oštećenje nastalo te utječe na perfomanse bolida. Sustav koji prikazuje istrošenost guma i oštećenja dojavit će vam čak i o kojoj je gumi riječ te kada treba krenuti u boks (odstupanje od realnosti, ali korisno i po volji isključivo). No, sve to pada u vodu kada se približite protivničkom bolidu. Umjetna inteligencija je apsolutno katastrofalna. Suparnici ne samo da vas neće pokušati izbjeći, nego se neće ni previše boriti kada ih budete prestizali. Ako se oni odluče na takav manevar, kraj vašeg bolida neće biti prepreka. Sve ono divno u ovoj igri topi se onog časa kada dobijete osjećaj da vozite u društvu 22 pomične prepreke koje se razlikuju samo po brzini kojom voze. Strašno. Istina, dobar osjećaj pruža sama vožnja ovako realnim bolidom. Natjeravanje, skidanje najboljih vremena... Ima to svoju čar, ali kada bi protivnici bili barem malo agresivniji ili mudriji. Čak i ako podesite težinu igre na najviši stupanj, oni će početi pokazivati nekakve znakove borbe, ali to je predvidivo i općenito loše. Izlaz postoji u izvrsnom multiplayeru koji podržava do 12 igrača putem mreže ili Interneta, ali gdje to pronaći?

Općenito, riječ je o izvrsnoj igri. Zamjerke na račun umjetne inteligencije stoje, ali nisu toliko kritične da bismo zbog njih odbacili ovaj naslov. Veći je problem to što igra u *Direct 3D* modu izgleda dosta slabije nego u *3Dfx* inačici. Rubovi su oštriji i tvrđi, a na višim se rezolucijama sve odvija trunku sporije. Jasno je da je *Direct 3D* podrška dodana u posljednji čas, zbog čega je ostala prilično neispolirana. No, ako rabite neki *3Dfx* čip, problema nema i igra je stvarno impresivna. U svakom slučaju, riječ je o najboljoj simulaciji *Formule 1* koju na tržištu možete pronaći i teško da bih mogao ne preporučiti vam je. Dakako, trebalo bi razmisliti i o volanu jer igrati ovu igru tipkovnicom čista je utopija, a ni joystick nije dovoljno precizan. Iskušao sam je s force feedback joystickom koji se toliko tresao i zabacivao mi ruku da je vožnja bila skoro nemoguća. No, na volanu nije bilo nikakvih problema. Precizne korekcije i doziranje gasa su ključ uspjeha, a nema boljeg kontrolera za takvo što od volana. No, za početak, preporučujem vam da pogledate igru, a ako vam se dopadne kao i meni, bit će vremena za razmišljanje o kontrolerima.

PO KATEGORIJAMA

Eidosova formula rabi vrlo jednostavan način kategorizacije pojedinih momčadi i vozila. Naime, ona su raspoređena u pet kategorija i to prema njihovom realnom učinku u stvarnim utrkama. Dobro je što, da si olakšate život, možete podesiti jačinu konkurencije, tako da spada u neku od tih kategorija. Ako se pak odlučite za realni raspored, treba istaći da se razlike u snazi, ubrzanju ili upravljivosti pojedinih vozila itekako ističu. Teško je to kvantificirati i dati točne podatke, ali u igri se osjeti. Isto tako, 3D modeli vozila jednako su realni. Izgledom su na razini pravih bolida, i to do te mjere da se na njima poznaju i najmanje reklame sponzora. Eto ih, stoga, poredanih u svoje kategorije...

Scuderia Ferrari
Kategorija 1
Vozači:
Michael Schumacher
Eddie Irvine



Mc Laren Mercedes
Kategorija 1
Vozači:
Mika Hakkinen
David Coulthard



Jordan Honda
Kategorija 2
Vozači:
Damon Hill
Ralph Schumacher



Williams Mecachrome
Kategorija 2
Vozači:
Jacques Villeneuve
Heinz-Harald Frentzen

Benetton Playlife
Kategorija 3
Vozači:
Giancarlo Fisichella
Alexander Wurtz



Prost Peugeot
Kategorija 4
Vozači:
Olivier Panis
Jarno Trulli



Sauber Petronas
Kategorija 4
Vozači:
Jean Alesi
Johnny Herbert



Arrows
Kategorija 4
Vozači:
Pedro Diniz
Mika Salo



Stewart Ford
Kategorija 4
Vozači:
Rubens Barrichello
Jos Verstappen



Tyrrell Ford
Kategorija 5
Vozači:
Ricardo Rosset
Tora Takagi



Minardi Ford
Kategorija 5
Vozači:
Shinji Nakano
Esteban Tuero



OCJENA

Potpuna, kvalitetna igra s brzim engineom, ali dosta lošom podrškom za ne-3Dfx kartice i manjkavom umjetnom inteligencijom.

84%

Kad nekom nije dosta stvarnog života, igra ovakve igre

MIGHT AND MAGIC 7 FOR BLOOD AND HONOR

Kao što i podnaslov kaže, budite gotovo sigurni da ova igra tekstualno, barem što se moje recenzije tiče, neće proći onako kako prolaze druge superigre u rukama zaluđenih egorecenzenata. Toliko o uvodu. Super, ha?



Pronaći okamenjenog patuljka u rudniku prepunom meduza posao je za one koji imaju MNOGO spell pointova

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	New World Computing
IZDAVAČ	3do
MIN. KONFIGURACIJA	P166 (po manualu), P333, Voodoo 2 (ako se nas pita)
NAŠA PREPORUKA	P333, 64 MB, A3D kartica
3D PODRŠKA	Voodoo 1,2&3, TNT 1&2
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MIGHT AND MAGIC N
Prošli nastavci se mogu iskoristiti za ufuravanje, pretpostavljam..

PAPER AND PENCIL ROLEPLAYING
Dobra alternativa za one koji vole ispasti budale pred drugima bacajući kockice unutar zadimljene birtije.

NABIJANJE GLAVOM U ZID
Netko mora i to raditi, zar ne?

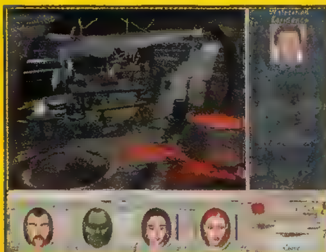
ZBOG čega igram Might and Magic 7, nemam pojma. Pretpostavljam zbog toga što mi ni činjenica da provodim život vozeći se po tramvajima krcatim neopranim ljudima ili pokušavajući se riješiti ispita koji prouzrokuju preuranjene porođaje kod slonova nije dovoljna. Mislim, nije da meni ili nekome tko u ovoj igri nalazi idealnu kompenzaciju za propalu večer ispunjenu potencijalnim pijankama ili nečim sličnim nešto manjka. Dakako, ako ne zbrišete na more, ugušit ćete se u Zagrebu. Ili ćete se primiti krađe po stanovima lakovjernih jet-setovaca. Čovjek treba zaraditi, zar ne? Ili .... ne znam... završiti Might and Magic umjesto Dungeon Keepera 2(koji je, po mom humble oppinionu, a piece of crap). Ili prestati čitati časopise za igre.

Nešto o igri, dakle. Da vam počnem definirati po čemu bi se Might and Magic 7 trebao toliko isticati od ostatka takvih igara? Slobodno recite što želite, ali na kraju cijele priče pretpostavljam da je tajna ipak u simplicidnosti. Što se priče tiče, o tome bih mogao pričati dugo, dugo, dugo. Realno gledano, u Might and Magic 7 činite ono što ste oduvijek željeli. Bilo što. Naime, ovdje govorimo o prvoj igri u kojoj ne morate brinuti o vremenu (osim legendarne Arene, dakako) pa se možete potpuno opušteno šetati po mapama izvršavajući različite zadaće, skupljajući predmete i iskustvo. U krajnje hladnom pristupu, ovdje je riječ o pojmu najbližem klasičnom tabletop roleplayingu, čemu zapravo teže svi roleplayinzi. Iskreno govoreći, ipak smatram da je bolje da igre idu prema sofisticiranijim kontekstima, ostavljajući malo više mjesta old time hardcore igrama. A to što oni daju jest stvar koja *kaprivira* čak i one koji su se zaboravili igrati na računalu: otvaranje mašte. Iskreno govoreći, da mi netko da novi Waxworks, sasvim sam siguran da bih ga zaigrao još jednom. No, dosta "eee...bilo je dobro tada" mlataranja. Recimo nešto o igri.

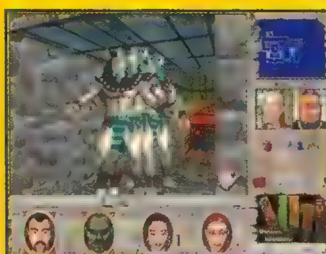

Grad anđela. Hej, Kejdž! Vide ti se halteri!

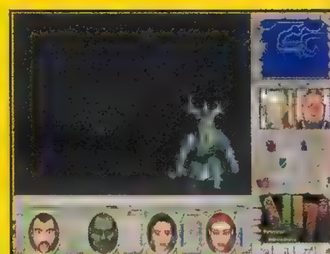
I ŠTA TU IMA

Konkretno gledajući, postavlja se pitanje, što ja radim cijelo vrijeme? Pa, recimo da se polako promovirate prema sve boljoj konkluziji vašeg iskustvenog statusa. Točno. To znači: ubijate sve živo. Ali neee....nije sve u borbi....tu su i linearni razgovori. Woohoo.

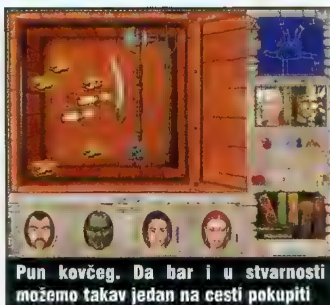

Na kavici kod susjeda


Na kavici kod susjede


Golemi golemi


Nisu vam svi sprajtovi neprijatelji. Evo, recimo, ovi patuljci će vam dobro doći u borbi protiv Magoga.


Vjerojatno najskuplji armor shop na svijetu. Vrazi jedni.


Pun kovčeg. Da bar i u stvarnosti možemo takav jedan na cesti pokupiti

Nešto što možete svladati uz dovoljnu količinu taktiziranja

JOŠ JEDAN PARAGRAF POSLIJE OVOGA

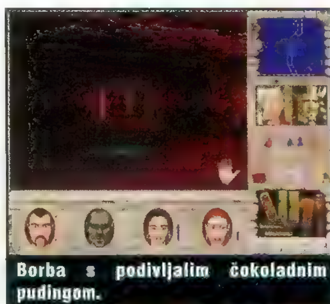
Might and Magic serijal potječe od prastarog New World Computingovog koncepta iskorištenog još u osamdesetima. Priča se u globalu nije nastavljala preko kompletne fabule intriga odigravanih na kontinentu pod imenom Erathia u kojima ste maleni povijesni zub zabijali upravo vi. Pravi je peh zapravo što to nitko nije ostvario u stvarnosti (a neće ni skoro, kako se čini). No, uglavnom, vi ste kroz svih šest dosadašnjih nastavaka kao insignifigentni likovi potpuno nepovezani s generalnom radnjom ipak do kraja nastavka uspjeli napraviti taj veliki korak te, u globalnom smislu, srediti stvari ne biste li usrećili cijeli svijet. Ovaj posljednji nastavak pod imenom For Blood and Honor stavlja vas u ulogu novopečenih lordova grada zatrpanog problemima. Kao mladi (a, bogami, i sposobni) gospodari Harmondalea, na duši imate svoje podanike i populaciju. Naravno, da bi se igraču dalo posla, tu je gomila smeća koju morate obaviti ne biste li postali pravi i priznati. Jedini način je, ma zamislite samo, skupljanje nepotrebnog materijala, gomile predmeta i čarolija te razgovaranje s gomilom likova koji uglavnom odgovaraju nevjerojatno nepredvidljivim one linerima poput "da, dat ću ti ********, ali donesi mi *******". Možda ovakva blesava izbanaliziranost, koju mnogi uzimaju kao manu, ovoj igri ipak daje onu posebnu draž. Dok kod drugih igara klišeji unište igru pa je igraju samo zagriženi fanatici, Might and Magic to na neki nesvjestan način veže u cjelinu koja čak stigne podržati i solidnu fabulu. Osnovni koncept se, naravno, zadržava na ubijanju gomile monstera, no kako napredujete prema naprijed, bit će ih sve opasnijih. Žalim, morao sam biti iskren. Kao što sam i spomenuo, ovdje nema apsolutno ništa što niste vidjeli prije. Zbog toga je i teško naviknuti se na pisanje recenzija od dvije stranice za nešto što je već bilo opisano. No, bilo kako bilo, cijela igra definitivno ostavlja igraču vremena da se uživi i učini nešto što nije činio dugo vremena: identificira se s herojima koje vodi.

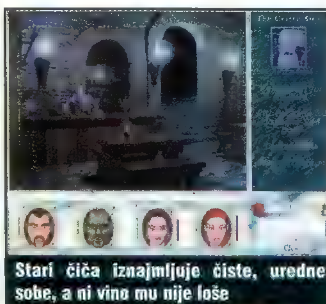
TEHNIKA TI MATERINA

Tehnički Might and Magic 7 pada duboko. Ovakav 3d engine traži pentium na 333 kao optimum, dok na sporijim slučajevima vuče kao smrt. Naravno, za minimum je spomenuta 166-ica iako vam sa stopostotnom sigurnošću jamčim da na tome igru nećete, doslovce, pokrenuti dalje od uvodnog izbornika. Za one koji su imali sreće i nabavili noviji procesor, M&M će zasjati u svom punom svjetlu. Naime, uz blesavo zastarjele detalje i mnoštvo divnih 3d animacija, ovaj novi NWC-ov roleplaying definitivno će vas uhvatiti u vrtlog. Što se same igre tiče, na izbor vam je kreacija likova i njihovo vođenje te podekran za praticе. Taj inovativni bonus omogućuje vam da unajmite nekog majstora koji će putovati s vama i kompenzirati vam neki skill. Recimo, sage za 200 zlatnika i 3% svakog zlata koje nađete identificira sve vaše predmete. S osnovnim nenaučenim skillom, vaš bi posao identificiranja bio iznimno zamoran. Naravno, borilačke vještine morate učiti sami, ali ne na klasičan način, nego po načelu bodovanja, o kojem vam definitivno neću pisati jer to je ipak posao manuala. Stoga, počnite čitati, djeco! Sama borba je turn based i otpočinje na vašu komandu, što vam daje gotovo nevjerojatnu fleksibilnost pri odabiru taktike. Razlog tome jest da se cijela stvar kreće u real timeu sve dok ne kliknete po enteru i ne natjerate sve u mnogo razumljiviji oblik: u nešto što možete svladati s dovoljnom količinom taktiziranja. Taj način je pomalo dosadan na početku...ma dajte...stvar je potpuna *zbunjola* dok ne shvatite što ona ruka u donjem desnom dijelu ekrana znači. Drugim riječima: weird but beautiful.

Might and Magic 7: For Blood and Honor je definitivno najbolji klasični roleplaying dosad. S rafiniranom radnjom i inovativnim svjetovima, ovaj freelancerski *koljofešt* je definitivno ono što mnogi pokušavaju replicirati i kompenzirati lijepom grafikom. Šteta što se zahtjeva tiče, skoro mi dolazi da spustim ocjenu na 55% zbog toga ali.... Posljednji kompromis... Nadam se da neću zažaliti.


Predgrađe grada u oblacima. Naravno, smješteno je u pustinju i okruženo pošastima


Borba s podivljalim čokoladnim pudingom.


Stari čiča iznajmljuje čiste, uredne sobe, a ni vino mu nije loše

OCJENA

I da, bolje je od Starcrafta (grin).

85%

Break a Leg!

BREAKNECK

Ne, nemojte slomiti nogu, a još manje vrat jer - trebat će vam glava želite li igrati ovu igru. A ja mislim, ne, ja znam da to želite. Kako znam? Vidovita sam...



Puf, pant, hoće li fićo uspjeti do vrha?

Tko je ovim budalama dao vozačku?!

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Synetic
IZDAVAČ	Thq
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16 Mb, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN,Split-screen, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

NFS 4
Uopće neću ni pomišljati na to da objašnjavam.

MIDTOWN MADNESS
Pođite u Chicago i prekoračite svako ograničenje brzine. kad već ne možete doma.

CARMAGEDDON 2
Na promotivnom plakatu ove igre slika je bolesno nasmijanog Maxa za volanom uz naslov "Anybody for a game of squash?"

NIJE baš jednostavno opisivati te silne autoutrke. Jednog dana uhvati vas tako urednik naredivši vam da se izjasnite povodom jedne takve. Igra vam se baš svidi i dodijelite joj super ocjenu. A onda vas za mjesec-dva opet čopi i ponudi novu utrku na opis - ta je još bolja od one prijašnje, a vi ste već onoj dali super ocjenu. Za mjesec-dva ponovila se ista priča pa je tako posljednja igra već došla do ocjene od nekih 150 % , a vi ste poslali k vragu i igre i urednika, ups, ne njega. Dakle, pošaljete k vragu samo igre, ali onda dođe još jedna koja vas jednostavno stopi u simbiozu s vašim računalom. I ništa vam drugo ne ostaje doli igrati je i dati joj dobru ocjenu. Ah, život je težak...

BreakNeck iliti Vratolomac upravo je takva igra. Pretpostavljam da nećete baš slomiti vrat budete li je igrali (iako, nikad se ne zna), ali bi vaš virtualni vozač mogao proći u najmanju ruku sa smrtnim ozljedama, ako ne i gore, kad bi se ovakve stvari događale u zbilji. Jedino što vam se može dogoditi je da vam se zavrti u glavi vidjevši koliko automobila u ovoj igri možete voziti.

43

Idemo odmah u glavu: na samom početku dostupna su vam ni manje ni više nego 43 prometala za koja vam treba 7 do 8 dana igranja da biste ih sve pošteno iskušali. U svakom slučaju, nije malo, s obzirom da se prosječni broj automobila po utrkama kreće od 5, 6, 7 pa do nekih dvadesetak, koliko ih se nađe u Need For Speedu. Ako se pitate što će vam 43 auta i koliko se oni mogu međusobno razlikovati, ja ću vam odgovoriti da je genijalna stvar baš u tome što se oni itekako razlikuju. Krenimo od klasičnih trkaćih rasturačina, superbrzih strojeva s ne znam ni ja koliko konjskih snaga kojih ima stvarno dosta. Najveća brzina: 200 do 300 km/h. Tu je zatim i kategorija simpatično nazvana Bonsai u kojoj su fićo (da baš on, i to sa spojlerom), Mini Morris itd. Najveća brzina: 90 km/h, 95 km/h na nizbrdici. Moram priznati da sam se baš zabavila vozeći fiću, a pogotovo je zabavno svladavati uzbrdice jer se u jednom trenutku počinjete pitati hoćete li se uspjeti popeti ili ćete odskliznuti unatraške. Ovakve napete situacije

Ova cesta je preuska za nas oboje!

Ovako izgleda jurnjava u kombinaciji s podlim oružjima i štitovima

Ovaj tunel ima slikarije na zidovima poput Altamire

KAKO ELIMINIRATI PROTIVNIKA, PRIRUČNIK ZA POČETNIKE

Sjedite mirno u svom automobilu, lagano pritišćite gas i držite u pričuvi sve svoje kung- fu znanje. Najvažnije je da protivnik misli da ste opušteni i neoprezni. Iskopajte najgluplju moguću facu i u trenutku kad vam se prišulja vozeći uz vaš desni bok, uputite mu jedan takav tupasti pogled. To će ga natjerati da pomisli kako ste lak plijen te će se opustiti. U trenutku kad pomisli da vas je već prestigao, vi svoj tupi pogled munjevito zamijenite luđačkim pogledom Jacka Nicholsona iz "Leta iznad kukavičjeg gnijezda" i naglo zakrenite volan udesno. Sada je vaš protivnik već premro od straha. Ovako zbunjenog i nemoćnog, dok još jače okrećete volan udesno, dokrajčite ga plaženjem jezičine do udaljenosti od cca 18 centimetara. Postupak ponavljajte dok god ima protivničkih vozača u igri.

▲ Koncentrirajte se

▲ On se prišuljao

▲ On vas pokušava proći misleći: Koji tudum!

▲ On misli da je sve gotovo, ali...

▲ Hrabrošću gorile prelazite u napad...

▲ Prrrrrrrrrrrr!!

Zabava je zajamčena ovo ljeto

unose još veću neizvjesnost u igru čineći je zanimljivijom. Ozbiljno, ne zezam se. Zatim dolazi kategorija Bigfoot. Oni koji žive u Zagrebu i okolici mogli su nedavno biti nazočni Bigfoot Showu kakav Ameri rade i gledati kako mrcine s kotačima promjera jednakog dužini olimpijskog bazena s lakoćom mrcvare Volvo ili neki drugi krhki autić (onome tko je izmislio takvu vrst zabave trebalo bi dodijeliti Nobelovu nagradu za glupost). Dakle, u ovoj kategoriji maksimalne brzine od oko 150 km/h izazov, očito, nije brzina, treba se pokušati popeti na protivnika i ostatak utrke prošvercati se na njegovom krovu, baš kao ja u tramv... ups, ovaj... baš kao što se u tramvaju švercaju ona zločesta djeca, sram ih može biti! Ako se ne uspijete uzverati na protivnika i odglumiti s njim ljubavni čin dviju bubamara, onda se barem popnite na neku ogradu ili ljude koji su jednako pokretni kao i ta ograda iza koje stoje. Samo se, molim vas, vi nemojte popeti na monitor jer biste mogli slomiti vrat, a i monitor. U grupi pod nazivom Special nalaze se Funny car koji baš i nije nešto posebno smiješan niti čudan, zatim onaj mali kamion koji ima samo kabinu, a straga ploču i kotače (Ameri su ih vjerojatno i izmislili samo za utrke), i jedna od poslastica: golemi putnički autobus, u svoj svojoj veličini kakvi autobusi već jesu. S maksimalnom brzinom od kojih 150 do 180 na sat bit će pravi izazov vrludati među drvećem posađenim uz cestu, a o nekim manjim ulicama da ne govorim. Za one ne tako megalomanskih apetita, tu su mići carting auti koji dostižu vratolomne brzine s obzirom na svoje dimenzije. I na kraju, poslastica među svim vozilima su ludi auti, sasvim pristojne brzine, ali nije to njihov adut, nego oružje kojim su opremljeni. Tu je petnaestak vrsta oružja, ali svako posjedujete u ograničenim količinama, ovisno o njegovoj snazi. Osim klasičnih raketa, tu su i mine koje postavljate iza sebe, zatim čavli koje elegantno razbacujete po cesti, različita uspoavanja protivnika i slično. Jedno od meni najdražih je neka vrst laserarezača guma. Njegova puna učinkovitost očituje se u bliskom kontaktu s protivnikom. Nađite neku stazu s velikim ravninama i vozite paralelno uza nj. U trenutku kad to najmanje bude očekivao, uključite svoj rezač guma, a on će nakon par sekunda jednostavno odletjeti s višestrukim saltom unatrag. Prilično zabavno. Inače, ako vozite naoružani, činite to na što ravnijim i jednostavnijim stazama jer vam bacanje pogleda na prozor za odabir oružja odvraća pozornost od ceste, tako da na nekim serpentinama nećete moći iskoristiti maksimalno oružje.

DVA U JEDNOM- IGRAČKA I IGRAČKA

Nemojte misliti da se zezam, ova se igra uistinu sastoji od dviju igri. Ta je činjenica za svaku pohvalu. Prvi, takozvani arkadni dio igre služi ponajprije upoznavanju sa svim onim silnim automobilima i sa svim stazama, kao i odabiru vozila koja vam najbolje odgovaraju. Ako u ovom dijelu odaberete neki auto za vožnju, onda će i svi vaši protivnici imati identične automobile. Tu su vam dostupne sve osnovne opcije za podešavanje staza, vremenskih uvjeta i slično. Neke igre imaju samo ovo, i to još mnogo ružnije. Breakneck tu tek počinje. Drugi dio igre je ona prava utrka gdje birate single ili multipayer, podešavate karakteristike automobila, možete voziti utrku s automobilima u klasi ili pak potpuno izmiješati klase, od fiće do bigfoota. U single playeru postoje četiri vrste utrke. Osim klasične jurnjave, tu je i lovačka pustolovina u kojoj je cilj svim mogućim prljavim sredstvima onesposobiti neprijatelja i izbaciti ga iz utrke (u slučaju da odaberete ulogu lovca) ili izbjeći sličnim pokušajima protivnika (ako ste izabrali ulogu lovine).

Jedina primjedba odnosila bi se na nevjerojatnu lakoću igre. Bez obzira koji ste automobil izabrali i bez obzira na brzinu kojom se krećete, lako ćete svladavati i najoštrije zavoje, što možda paše onima koji žele brzo doći u formu i odmah krenuti na turnir bez posebnog zagrijavanja. Što se brzine i kvalitete grafike tiče, na Voodoo, Riva TNT i sličnima igra se vrti besprijekorno, a na nekoj od starijih ili slabijih kartica u 800x600, i to iznenađujuće glatko sa svim detaljima i teksturama. Ah, dosta je bilo hvaljenja... ◄

OCJENA

Sve vrste multiplayera, prekrasna grafika, nevjerojatan izbor automobila...trebam li još nabrajati?

88%

IZBOR JE VAŠ

Budući da bi prikaz svih automobila u ovoj igri zauzeo trećinu časopisa, morat ćete se zadovoljiti sa samo nekoliko njih, ali i to će vam biti dovoljno da dobijete uvid u situaciju.

▲ Oldtimer

▲ Fića

▲ Kamiončić

▲ Bigfoot

▲ I neko futurističko čudo

Amerikanac u paralelnoj dimenziji...

OUTCAST

Je li Outcast grafički, idejno i tehnički najbolja igra svih vremena? Kolika je uistinu uporabna vrijednost voxela u igrama?



Ovo bi bila najljepša igra svih vremena da je 3D akcelerirana

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Appeal
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	Celeron 333, 64 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

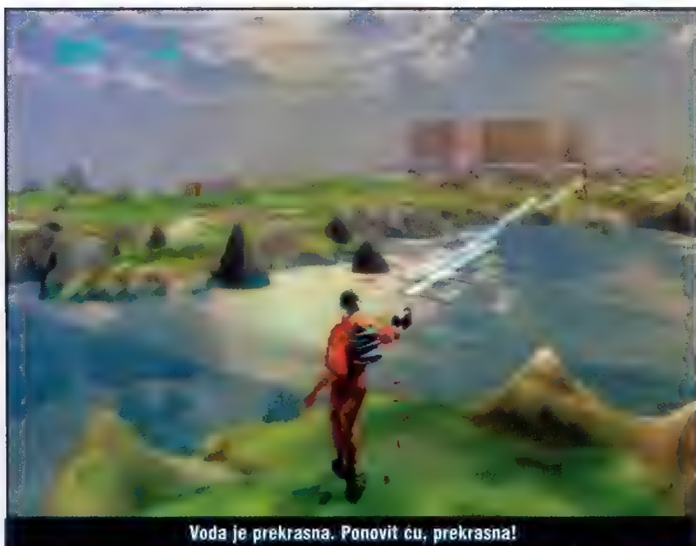
ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER
3D akcijska igra zastarjelog 3D motora, ali s atraktivnim glavnim protagonisticama (ako se palite na trokutiće). Skači, pucaj, pomakni polugu, nađi blago.

INDIANA JONES 4
Igra koja će stići koncem godine. Slična Tomb Raideru, ali bolja, naravno...

OUTCAST je nova 3D akcijska avantura mlade i ambiciozne softverske kompanije Appeal iz Belgije. Igrate ulogu heroja, Cuttera Sladea, kojeg kroz različite situacije morate provesti kroz borbu, riječima i pameću, a sve se događa u našem svijetu paralelnoj dimenziji prepunoj krvoločnih neprijatelja i neutralnih NPC-a. Glavna razlika Outcasta od ostalih 3D akcijsko-avanturističnih igara je, kako autori kažu, stvarni 3D okoliš s visokim stupnjem interaktivnosti postignutim pomno isprogramiranim sustavom umjetne inteligencije, GAIA.

Outcast je mješavina napucavanja iz prvog lica, odgonetanja zagonetki i rješavanja problema iz point'n click avantura. Bit će tu i dosta socijalne interakcije s prilično vjerno izrađenim likovima koji nastanjuju paralelni nam svijet Adelphu. Vi ste Cutter Slade, bivši komandos čijim borbenim sposobnostima parira količina sarkazma što ga prosipa dok ih demonstrira. Zadaća vam je jednostavna: otpratiti tim znanstvenika čija je zadaća spasiti Zemlju od eksperimenta koji je krenuo "pomalo" neočekivanim smjerom. U pitanju su nekakvi paralelni svemiri, crne rupe, malo izvrtanja kvantne fizike, i eto ti jestivog zapleta. Sve ćete to saznati iz podužeg, ugodnog intro filma gdje je sve objašnjeno i rajca vas na igru. Naravno, vaša misija krene krivim smijerom od samog početka... Budite se slabo naoružani i opremljeni u nepoznatom svijetu prepunom izvanzemaljaca koji u vama vide Mesiju. Vaša je primarna zadaća ponovno okupiti tim i uz njihovu pomoć riješiti probleme uzrokovane eksperimentom, i samim time spasiti majčicu Zemlju. Unutar ove okvirne priče događat će vam se mnoge podavanture, od kojih svaka utječe na daljnji tijek igre. Neke vam misije povećavaju ugled kod prijatelja iz tima te vam postaju vjerniji i bolje se bore, neke povećavaju povjerenje domorodaca koji vam onda daju više informacija i sl. Zadaće na koje smo naišli uključuju ubijanje neprijatelja, pronalaženje izgubljenih predmeta, rješavanje zagonetki, šuljanje, pričanje sa stanovnicima i skupljanje informacija, krađa itd. Nismo prošli cijelu igru, ali i ono što jesmo



Voda je prekrasna. Ponovit ću, prekrasna!

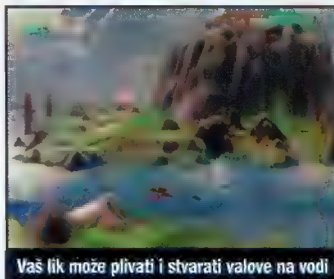
OUTCAST KROZ BROJKE

30 vrsta likova
24 oružja
6 velikih svjetova
do **20** tekstura po liku
163000 voxela po sličici
24 milijuna voxela po svijetu
60 minuta glazbe (Moskovski simfonijski orkestar)
52000 sličica motion capturea





Slade. Cutter Slade. Kao Rambo u svoje vrijeme, sam protiv svih.



Vaš lik može plivati i stvarati valove na vodi



Vaše nojoliko prometno sredstvo

dovoljno je da zaključimo da je golema! I dovoljno različita da ne postane dosadna. Mnogo je dijaloga i mnogo različitih aktivnosti koje valja obaviti. Iznenadilo nas je koliko je truda uloženo da svijet uistinu izgleda kao da živi svojim životom. Stupanj realnosti je vrhunski. Stanovnici obavljaju svoje poslove, zadatke itd. Žive paralelno s vašom igrom. Pričaju međusobno (nepoznatim jezikom), umaraju se, mogu se ozlijediti... Ukratko, žive. Appealovci su napravili odličan AI okrenut dočaravanju stvarnosti korisniku.

TECHNO BABBLE

O.K., jasno vam je o čemu je riječ u igri, svako daljnje opisivanje bio bi spoiler odlično zamišljene i intrigantne radnje. Vrijeme je za tehnikalije. Kao što ste mogli shvatiti, Outcast je 3D akcijska avantura praćena iz pogleda treće osobe. Glavna joj je karakteristika da, iako u potpunom 3D okolišu, ne rabi 3D akceleraciju. No, za to postoji odličan razlog - voxeli. Što je to? pitate se... Popularnost u računalnim igrama ovakav način 3D prikaza stekao je Comancheom, prastarom simulacijom helikoptera. Velika prednost voxela nad konvencionalnim 3D prikazom (poligoni) je ostvariva detaljnost. Voxeli su inače točke u prostoru, definirane svojim X, Y, i Z koordinatama, kao i bojom i gustoćom (koja se obično rabi kao varijabla prozirnosti). CPU analizira skupinu voxela i, zavisno od pozicije kamera, izvora svjetlosti, etc., pretače 3D voxeliziranu scenu u 2D prikaz na monitoru. Iskoristivost voxela nije samo u računalnim igrama. Oni se rabe i u medicini i u vojnim simulatorima. Naime, poligoni samo ograničavaju 3D prostor - ako se nađete unutar zatvorenog poligonalnog objekta, zaključit ćete da je on zapravo šupalj. Voxeli popunjavaju cijeli objekt. Glavna prednost koju voxeli donose vojnim simulacijama je odličan prikaz terena. Potrebno je izrazito mnogo poligona za uvjerljivo prikazan okoliš, daleko više nego li su i današnji vrhunski 3D akceleratori sposobni isporučiti. Kod voxela najmanja građevna jedinica je točka u prostoru, a kod poligona trokut. Veliki minus što se voxela i komp. igara tiče je nedostatak 3D akceleracije za iste. Ne, nećete moći iskoristiti vašu novu Ultra TNT2 karticu... Kod Outcasta je sve u snazi CPU-a! Kako se cijela stvar ponaša u praksi i treba li vam zvijer od računala za pokretanje svega toga? Appeal je rabio voxele samo za teren. Svi likovi i pokretni objekti te građevine napravljeni su od poligona. Nažalost, trpe rezolucije igranja, koje variraju od 320x200 do 512x384. Na najvećoj je i uz maksimalno upaljene detalje na Celeronu 400 stvar trzakala. Naravno, stvar postaje savršeno igriva uz smanjenje detalja i rezolucije, no sve je to prilično kockasto... pogotovo na većim monitorima. Outcast podržava 3Dnow, MMX i SSE dodatne instrukcije. Čini se da su SSE i Pentium 3 ključna riječ ovdje... Ipak, inteligento, na granici umjetnosti, uporaba višeslojnih tekstura (bump mapping) i antialiasing daje privid veće rezolucije. Mislim, naravno, na poligonalni dio prikaza.

Svi likovi su izrazito uvjerljivi, ponajprije zahvaljujući detaljnim teksturama i odličnoj primjeni motion capture tehnologije. Posebno nas je oduševila iznimna detaljnost vode. Refleksija se mijenja zavisno od kuta gledanje, a pjena i valovi se stvaraju oko vas dok hodate. Površina vode se mreška, a zajedno s njome i refleksija okoliša. Takvo što dosad smo vidjeli samo u Matroxovom G400 Tech Demou.

BEZ 3D AKCELERACIJE

Eto, mislili smo da više nikada nećemo moći progutati igru bez 3D akceleracije, no došao je Outcast i osvojio nas. No, je li detaljan teren iznimno realnog izgleda dovoljan razlog da mijenjamo visoke rezolucije koje nam dopuštaju 3D akceleratori? Jesu li voxeli vrijedni zanemarivanja dobrobiti 3D akceleracije? Kako ništa u životu nije crno-bijelo, tako nije ni ova naša dvojba. Ponekad, pogotovo kada nam je važno nešto u daljini, prisjetimo se vremena kada smo na Amigi igrali Armageddon ili nešto slično, a sve je bilo kockasto ko vrag. Kad se god približimo voxeliziranoj vodi, dođe nam da se rasplačemo. Poligoni jednostavno nečemu ovakvom (još) ne mogu parirati. U svakom slučaju, voxeli daju Outcastu osvježavajuće nov izgled i čine ga savršeno igrivim za svakog kakvo god crap računalo ili grafičku karticu imao (iznad minimalnog P166 i 32 MB rama, naravno). Također, igra će bez pogovora raditi s ne-intel procesorima uključujući AMD, Cyrix, IDT Winchip itd.

Pohvala Appealu na stvaranju zanimljive i atraktivne igre svježim pristupom. Igra je velika i zabavna, uzet će vam najmanje nekoliko dana intenzivnog igranja.



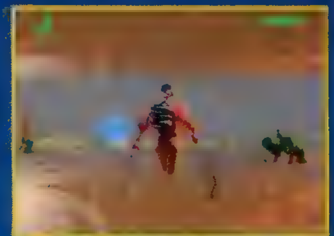
Iz ovakve situacije rijetko ćete izaći živi



Domoroci imaju zanimljiva prometala

AI

Napredan AI uključuje prirodne instinkte kod NPC-a, kao što su samoočuvanje, glad, iscrpljenost, emocije poput znatiželje i straha te želje za zaradom, informacijom, prijateljima... U igri je razrađena kompletna socijana struktura zajedno s protokom novca, hrane i informacija oko 600 NPC-a. Na vašu nesreću, istim nivoom inteligencije obdareni su i neprijateljski nastrojeni vojnici koji će međusobno komunicirati, skrivati se iza prepreka te rabiti napredne borbene taktike.

OCJENA

Voxeli, nevjerovatna detaljnost, i petica iz zalaganja.

82%

Ja Tarzan, ti Džejn

TARZAN

Još jedan Disneyjev animirani film, još jedna 3D arkada koja ima tešku zadaću vraćanja ugleda Disneyju nakon debakla s Bug's Lifeom



Često će Tarzanu pomagati neke životinje, među kojima je i slon Tantor

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Disney
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 24 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

A BUG'S LIFE
Posljednji Disneyjev uradak začuđujuće loše kvalitete, sličan Tarzanu po tome što prati radnju filma animacijama između nivoa. Potpuno u 3D-u, s potpunom slobodom kretanja.

LION KING
Jedna prilično stara Disneyjeva 2D arkada koja je izgledom i načinom igranja vrlo slična Tarzanu. Igrivo na zastarjelim platformama.

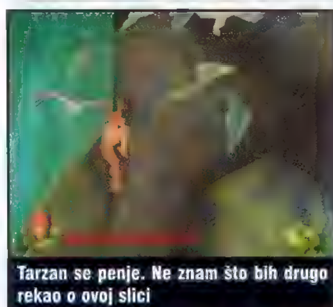
A Bug's Life, posljednja Disneyjeva arkada, je bio eksperiment s potpunim 3D-om u stilu najpopularnijih 3D arkada s Playstationa (Crash, Croc, Gex itd.) i - potpuni neuspjeh. Stoga je Tarzan nešto drukčije koncipiran, dizajniran u 3D-u, ali u većem dijelu bez prave 3D slobode kretanja, što je prilično originalno i prilično dobro funkcionira. To i rutinerski kvalitetan dizajn su vratili Disney na pravi put.

Svima je poznata legenda o Tarzanu, djetetu ostavljenom u prašumi koje su odgojili majmuni. Kad već odraste, u prašumu dolazi ekspedicija ljudi. On tad shvaća da je čovjek, a ne majmun, te se mora opredijeliti između majmunske i ljudske obitelji. Zaljubljuje se u mladu Jane, članicu ekspedicije, ali se mora sukobiti s lovcima iz ekspedicije koji žele napasti njegove majmune. To je radnja crtića, ali i radnja igre, koja u svojoj strukturi misija potpuno slijedi radnju filma.

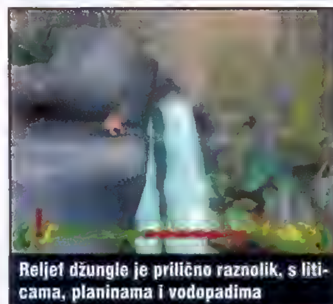
KARIKA KOJA NEDOSTAJE

Kroz trinaest nivoa moguće je upravljati ne samo Tarzanom, nego i njegovim prijateljima (u skladu s Disneyjevom uobičajenom formulacijom "Tarzan & Friends"), majmunom Terkom, slonom Tantorom i Jane. Između nivoa bit ćete počašćeni animacijama u kojima će radnja biti objašnjena jer nema logičkog slijeda između nivoa. Tarzan je, unatoč 3D grafici, u većem dijelu vrlo klasična arkada. Dakle, iako je igra 100% 3D, pogled na akciju i kontroliranje je uglavnom kao u 2D arkadama, dakle bez slobodnog 3D kretanja u svim smjerovima, nego samo u dva. No, ne i u cijeloj igri - često se usred nivoa kut kamere promijeni i Tarzan skrene s dotadašnje staze, što rezultira tombraiderovskim pogledom, ali i dalje sa samo dva smjera kretanja. U nekim se pak nivoima Tarzan kreće potpuno u 3D-u, ali zahvaljujući kameri pozicioniranoj dosta visoko, sve je vrlo pregledno i lako za kontroliranje, za razliku od A Bug's Lifea, gdje je to bilo bolna točka igre. Nivoi su dosta


Mladi Tarzan izgleda nešto inteligentnije od odraslog


Tarzan se penje. Ne znam što bih drugo rekao o ovoj slici


Ovo je Terk, majmunče kojemu glas posuđuje Rosie O'Donnell


Reljef džungle je prilično raznolik, s liticama, planinama i vodopadima


Ovdje Tarzan još nije dovoljno velik da zadavi krokodila i od njegove kože Jane napravi torbicu

raznoliki glede načina igranja. Dok će jedan čas Tarzan samo preskakati prepreke i skupljati stvarčice po džungli, već u sljedećem može skakati s lijane na lijanu, surfati po grani velikog drveta, skočiti na leđa kakve životinje i sl. Bit će i situacija poput bježanja od stampeda slonova ili borbe protiv tigra Sabera, no, u osnovi je način igranja sličan standardnim arkadama. Tarzan se kreće kroz džunglu potpuno linearnim putem koji može prekinuti jedino rijetkim izletima u manje uočljive dijelove nivoa gdje se skrivaju *goodiesi*. Stalno ćete skupljati novčiće, kojih ima najviše – pedeset skupljenih novčića se za sljedeći nivo računa kao jedan život. Osim novčića, postoje banane koje vam vraćaju energiju i voće koje vam služi kao projektili. Na svakom su nivou, u skrivenim područjima, skrivena četiri dijela crteža majmuna. Kad ih sve skupite, otvorit ćete bonus nivo s mnogo *goodiesa*. Osim toga, za veliki bonus na kraju nivoa, potrebno je skupiti sva slova riječi "Tarzan". U džungli se kreće golem broj životinja, no samo vas neke napadaju i samo vam neke pomažu. Neki majmuni će vas gađati kamenjem, neke će se životinje zalijetati u vas, no većina ih jednostavno ide svojim putom. Iako ih možete ubiti, to nije potrebno jer ih možete izbjeći. Važno je napomenuti da ubijanje ne donosi nikakve bodove bez obzira o kojoj se vrsti životinje radilo (ne bismo željeli pokvariti nevinu mladež nagrađivanjem takvog krvoprolića). Tarzanov "arsenal" uključuje voće kojim može gađati životinje te "uradi-sam" kameni nož koji može rabiti i protiv ljudi koji ga napadaju u idućim nivoima.

GAMEBOY COLOR???

Vjerovali ili ne, u izradi je posebna verzija Tarzana za novi Gameboy Color! Riječ je o istoj igri, ali sa znatno pojednostavljenom grafikom i potpuno 2D platformskim načinom igranja starinskog stila. Uostalom, pogledajte sliku. Možda vas to nadahne da izvučete stari Gameboy ispod noge klimavog stola i odigrate jednu partiju Super Mario Worlda...


Usporedite ovo sa slikom Terka iz PC verzije

Nakon A Bug's Lifea, Tarzan vraća Disney na pravi put

JOHNNY VAJSMULER

Budući da igra prati radnju filma, Tarzan će u prvim nivoima biti dijete, a tek poslije odrasti u pravog *life-size* čovjeka-majmuna. U malim pauzama između Tarzanovih pustolovina ćete upravljati i majmunom Terkom, slonom Tantorom i Jane koja će morati bježati od stampeda babuna. Kako se priča razvija, Tarzanov život u džungli će postajati sve teži i teži. Dok će mu u početku najveće brige biti životinje, koje može i izbjeći, poslije će se sukobiti i s prilično neugodnim lovcima koje ne može izbjeći, većina ih je naoružana i ne kane pustiti Tarzana da pobjegne. Igra je prilično raznolika, budući da se, osim standardnog igranja, možete zabavljati i surfanjem po drveću, njihanjem po lijanama, jahati na slonovima i drugim životinjama, plivati, letjeti na leđima orla, penjati se po liticama... Dakle, ako se palite na takve stvari, neće vam biti dosadno. Grafika je prilično dobra, u potpunom 3D-u, s velikim i lijepo modeliranim likovima koji su potpuno u skladu s okolišem. Jedini je problem paleta boja koja se u dobrom dijelu igre ne mijenja. Nisam stručnjak za džungle, ali pretpostavljam da i tamo ima drugih boja osim smeđe i zelene. No, to su nijanse koje se mogu oprostiti. Zvuk je također prilično kvalitetan, a naročito glazba, koja je preuzeta iz filma. Inače, autor soundtracka je Phil Collins. Kontroliranje je, za jednu arkadu, prilično složeno – osim normalnog kretanja, postoji skakanje, skakanje s pucanjem (odnosno gađanjem), normalno pucanje, nisko pucanje, te ubadanje nožem. Stoga je preporučljivo igrati s gamepadom ili nečim sličnim.

Sve u svemu, riječ je o vrlo solidnoj arkadi, no njene dobre strane se, ovisno o vašim preferencama, mogu lako protumačiti i kao loše. To je prije svega jednostavnost i neinovativnost u načinu igranja, odnosno nepotpuna sloboda kretanja kroz nivoe – čime su izbjegnute mane A Bug's Lifea, no današnji je standard ipak potpun 3D, čak i u najjednostavnijim arkadama. Bilo bi daleko bolje da je primijenjena potpuna sloboda kretanja u cijeloj igri, a ne samo u nekim nivoima. Ovako, Tarzan ne može biti ništa više od rutinerski kvalitetne arkade na kakvu smo navikli od Disneyja. Sve je tu dobro, i grafika, i dizajn, i igrivost, ali ipak jedan povelik korak od savršenstva. No, budući da na PC-u vlada kronična nestašica dobrih arkada, ne smijemo previše kritizirati. Tarzana možemo mirne duše preporučiti svima koji nemaju potpunu averziju prema tom žanru, a naročito nešto mlađim igračima kojima je zapravo i namijenjen. ◀

OCJENA

Izvrsno dizajnirana arkada čiji će nedostaci zasmetati samo najzahtjevnijim igračima

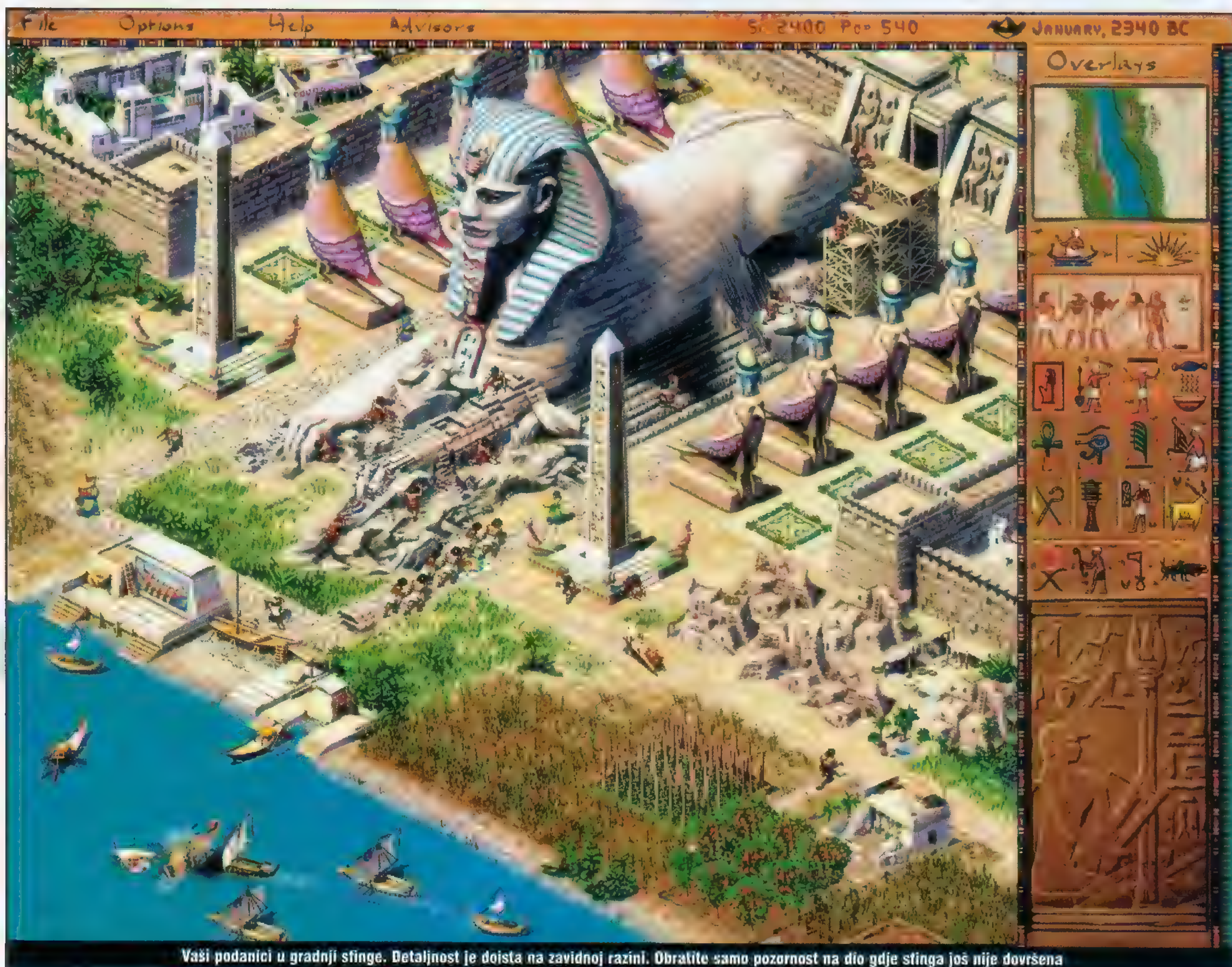
89%

Zbogom rimskim legijama !

PHARAOH

PREPORUKA MJESECA

Pharaoh je nov i zanimljiv nastavak, tj. prethodnik popularnom Caesar serijalu, s vrlo lijepim i osvježavajućim promjenama ambijenta



Vaši podanici u gradnji sfinge. Detaljnost je doista na zavidnoj razini. Obratite samo pozornost na dio gdje sfinga još nije dovršena

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Impressions
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 32 Mb, 1 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64 Mb, 4 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CAESAR SERIJAL
Prvi nastavci ove igre, ako vam se sviđa ovaj tip igri, isplati se pogledati.

AGE OF EMPIRES (2)
Fenomenalna igra čiji nastavak željno iščekujemo.

PUT U EGIPAT UZ TURISTIČKO RAZGLEDAVANJE OSTATAKA
Kratki pregleo što je ostalo od tog veličanstvenog Carstva.

SVAKA velika trilogija ima prethodnicu! Ne, ovdje nije riječ o već razvikanom Star Wars: Phantom Menaceu, nego o iznimno lukavom marketinškom triku Sierrine ekipe. Iz programerske kuće Impressions stiže nam Pharaoh, prethodnica Caesar trilogije koja je svojedobno spadala u vodeće igre strategijskog žanra.

Kao što i ime govori, igra vas vraća još više unatrag, u zagonetni drevni Egipat. U ulozi ste faraona i zadaća vam je izgraditi gradove prepune ljudi, oživjeti im ekonomiju i gledati kako stanovnici te egzotične zemlje oživljavaju i rade svakodnevne poslove. Budete li uspješni, najveće će egipatske građevine biti građene vama u čast. Vaša će se vladavina širiti naraštajima, dok vaša dinastija ne izrodi novog faraona.

SIMCITY 2500 PR. KR.

Jeste li se ikad pitali kako je to izgledalo u doba drevnog Egipta ? Dosta vam je Cezara, njegovih legija i plebejaca, a ipak ste zaljubljenik u strategije tipa "izgradi pa vladaj"? Ako je odgovor barem na jedno od ovih pitanja potvrdan, onda je Pharaoh nešto što biste definitivno trebali pogledati. Iako sličan Caesar serijalu, unosi znatnu svježinu svojom tematikom, prekrasnom grafikom i nevjerojatnom detaljnošću. Sve dobre odlike starog Caesara su tu, samo poboljšane i upakirane u novi ambijent, i to je to. Ova je igra definitivno rađena po poznatom pravilu: ne mijenjaj konja koji pobjeđuje ! Mogućnosti igre su standardne: nova kampanja, učitavanje igre ili, pak, izgradnja grada u City Construction Kitu.

U MILOSTI I NEMILOSTI NILA

Kao što smo i prije napomenuli, nova nam igra dolazi od tima koji je stvorio i Caesara 3, što se uvelike vidi po sučelju koje je okorjelim Caesarovcima već poznato te se samo moraju priviknuti na drugačiji izgled igre i drugačije građevine i zanimanja. Stil je inače ostao isti pa će vam tako, dok se ne naviknete, jedna od češćih poruka biti da vam manjka radnika (sjetite se Caesar serije i one čuvene fraze: Plebs are Needed !). Poslije, kad se


Vaše prijestolje. Njegov izgled možemo prokomentirati samo kao teški kič

BOGOVI SU PALI NA TJEME

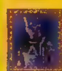
Kao što i sam naslov govori, neki su bogovi očito pali i na glavu dok su bili mali. Slabih su živaca pa ako ih ne budete svako malo slavili, vrlo brzo im prekipi i naprave neku glupost, tj. podijele svoje nezadovoljstvo s narodom na mnogo različitih načina. No, kad čovjek bolje pogleda, pa tko ne bi bio živčan kad bi se ovako zvao:

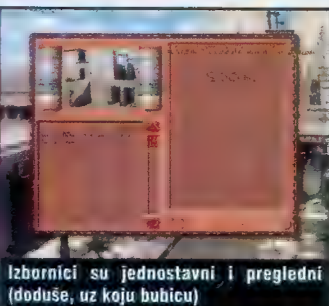

Osiris: Glavni bog, zaštitnik poljoprivrede i ratara. Ako je sretan, uživat ćete u hrani i blagostanju. Nastojte ga ne razljutiti, u protivnom će vam se odužiti hrpom skakavaca koji će uništiti većinu usjeva i uzrokovati glad.


Ra: Lokalno božanstvo, zaštitnik kraljevstva, vaše vladavine i prosperiteta. Ako ga razljutite, past će vam promet na trgovačkim rutama, vaša slava i sl. Ova ptičica, inače, ima relativno slabe živce.


Ptah: Lokalno božanstvo, zaštitnik obrtnika i radnika. Najbolje ćete ga udobrovoljiti održavanjem festivala u njegovu čast. Dobra frizura.


Seth: Lokalno božanstvo, zaštitnik uništavanja. Definitivno najživčaniji od svih bogova, što je i relativno razumljivo obzirom na njegovu domenu poslovanja. Vjerujte mi, ovo je božanstvo kojeg najmanje želite razljutiti (ako vam to ipak uspije, većina kuća nestaje u plamenu).


Bast: Lokalno božanstvo, zaštitnica domova. Ova simpatična mačkica ima malo bolje živce od Setha, ali se također gadno osvećuje, kugom i sl.


Izbornici su jednostavni i pregledni (doduše, uz koju bubicu)


Ekipa u izgradnji male piramide

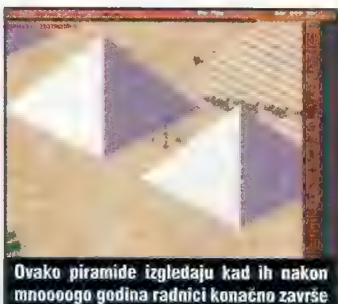
Dostojna prethodnica Caesar serijala!

naviknete i malo skužite kako sve to funkcionira, počinju dolaziti do izražaja ostali detalji. Grafika je, naime, uistinu prekrasna, a posebno valja pohvaliti razinu detalja. Svaki je vaš podanik zasebno animiran, obučen i ponaša se sukladno svom zanimanju (vojnik, plesač, lovac, balzamer). Što se pak gradnje tiče, osim klasičnih građevina, možete graditi i veličanstvene spomenike (monuments), od velikih piramida iz Gize preko sfingi do doista impresivnih hramova posvećenih Luxoru. Posebno su lijepo napravljene bitke (uključujući i morske, doduše, na Nilu), a ako vam se ne da s tim gnjaviti, jednostavno napravite savršeni grad u tzv. City Construction Kitu. Osim nekoliko kampanja, tu je i solidan tutorial za one koji se prvi put susreću s ovim tipom igara, no nismo se mogli oteti dojmu da je moglo i bolje. Jedna od definitivno najboljih stvari u cijeloj igri je glazba koja je, vjerovali ili ne, u .mp3 formatu, tako da se može slušati i na svim kućnim mp3 playerima. O njoj doista možemo reći samo najbolje jer do te mjere prati tematiku da se igrač jednostavno ne može ne uživjeti u radnju. Dakle, jedan veeeeeeliki plus za zvučnu kulisu. Što se pak zvukova tiče, oni su standardno dobri i ne odudaraju previše od konkurencije. Igrivost raste proporcionalno s vremenom provedenim uz igru i shvaćanjem pojedinih opcija. Tek nakon nekoliko sati igranja (ako preživite prvu krizu i nepoznavanje naredbi), možemo reći da igra postaje vrlo zanimljiva, čak zarazna. Iako prekrasno izgleda, ova igra nije toliko gladna hardvera. Radit će bez pogovora na jednoj solidnoj P166 sa 32MB RAM-a, što je za današnje vrijeme iznimno razumna konfiguracija. Inače, ova igra nema multiplayer, osim ako se neki biser u Sierri ne sjeti da bi moglo postojati više faraona u jednom kraljevstvu, no nadajmo se da do toga neće doći.

Sveukupno gledano, ovo je igra koju su dugo očekivali svi ljubitelji Caesar serijala, za običnog igrača će u početku biti malo kompliciranija, ali nakon konzultiranja tutoriala i nekoliko odigranih misija sve teče glatko. Toplo je preporučujem svima kojima je već dosta rimskih legija i futurističnih napucavanja, a zanima ih mistično doba starog Egipta.


Još u LA-u na E3-u se odvijala jaka promotivna kampanja za Pharaoh


Velika piramida iz Gize je jedno od svjetskih čuda. Doista je...... velika!


Ovako piramide izgledaju kad ih nakon mnooooogo godina radnici konačno završe

Ekran koji je nakon mukotrpnog truda uvijek lijepo vidjeti

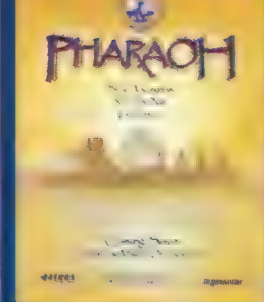
OCJENA

Izvrsna igra, kojoj manjka samo malo jednostavnosti, no to nije dovoljan razlog da dobije znatno nižu ocjenu

90%

THE MAKING OF PHARAOH

Igra je u cijelosti rađena na Caesar 3 engineu, no što se tiče grafičkih detalja, tu je došlo do [illegible]. Pogledajmo neke od slika koje su nam stigle iz postprodukcije:

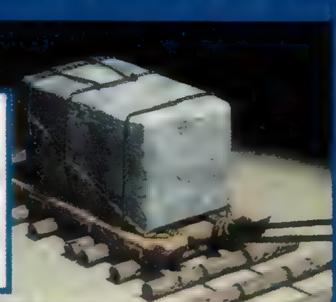


Reklamni poster pomalo podsjeća na onaj iz Prince of Egypt









Uđite u golfersku zonu sumraka

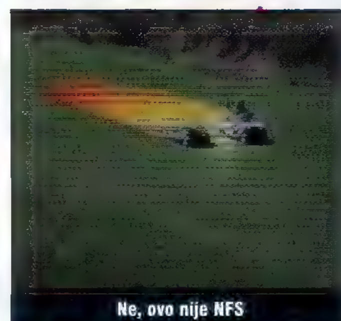
LINKS EXTREME

Sigurno vam se ovo dogodilo već nekoliko puta: Ivica Šerfezi vas zove na partiju golfa. I usred igre, shvativši da će izgubiti, počinje pjevati multimix svojih šansona. Vi se krajnje neelegantno složite na friško pošišanu travu, ostajući u komi još koji tjedan, dok Šerfa slavi još jednu pobjedu nad vama.



Ah, kako romantično, on igra golf na mjesečini i to još u čamcu!


Krajolik je kojiput doista santabarbarast


Ne, ovo nije NFS

Ovo je možda golf, ali u svakom slučaju nije dosadan

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Linx
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, 1 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 4 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, Internet, Single Screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PRAVI GOLF

Ako imate viška novaca i mislite da će vam to podići ugled među uglednicima. Inače vam ne bih preporučila neku drugu simulaciju golfa.

ISUSE Bože, ne valjda golf! Ajme dosade! Eh, tu sam se prevarila. Hrpa (vjerojatno mladih) ljudi koja je radila ovu igru bila je svjesna koliko su postojeće simulacije golfa dosadne. Zato su smislili (nakon Links XS-a) Links Extreme, svojevrsnu parodiju na sve postojeće golf simulacije, ali ne samo na njih.

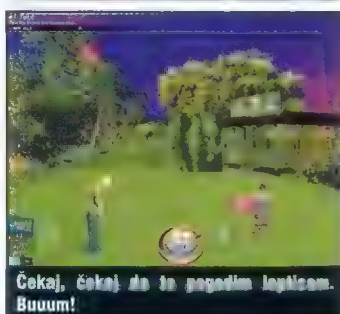
Sjećate li se uvodne animacije za NFS 3? Ja isto pitam gluposti, naravno da se sjećate. Onda se sigurno sjećate i toga da se u njoj utrkuju dva automobila koja se na kraju pretvore u dva plamena ili štogod slično obilazeći Zemlju. U Links Extremu možemo vidjeti istu takvu animaciju, samo što su ovdje automobili zamijenjeni autićima za vožnju po golf terenu koje voze dva tipa strašeći pritom sve djedice i bakice koji igraju golf. Na kraju se i oni, naravno, pretvore u dvije munje koje obilaze ne kuglu zemaljsku, nego jednu veeeeliku golf lopturinu, tako da mi je od samog početka bilo jasno da tim ljudima nisu sve ovce na broju. Ili koze, svejedno.

FARSA SE NASTAVLJA

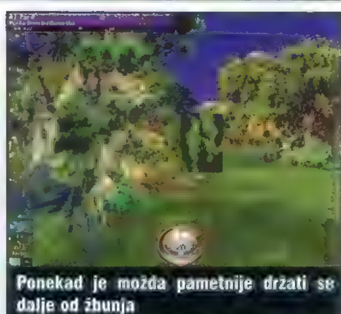
Da ne bi sve završilo na uvodnoj animaciji, sličnog su karaktera i ostale animacije koje predstavljaju pojedine golf terene, ali ni sama igra nema baš neke pretjerane veze sa stvarnošću, osim što se rabe golf palice. Postoji nekoliko vrsta igara, a zajedničko im je to da su neuobičajene i prilično duhovite. U većini njih igrate lopticama punjenim eksplozivom pa golf polako prerasta u pravi rat. Možemo početi od igre nazvane Demolition Driving Range u kojoj ćete najlakše istrenirati svoju sposobnost ciljanja. Samo, nećete ciljati rupe na terenu, nego različita vozila, domaće i divlje životinje, ljude koji u miru pokušavaju igrati golf lupajući se štapovima po glavi itd., itd. Ovo je igra za jednog igrača. Zatim dolazi Deathmatch golf koji se odvija na bojištu iz prvog svjetskog rata, a onaj igrač koji posljednji zauzme svaku rupu je pobjednik. U Poison golfu pobjednik jedne rupe postaje "otrov za sljedeću", što mu daje pravo biranja između dvaju načina napadanja protivnika, izboriti se za najniži rezultat u igri ili lagano pogladiti protivnika jednom od pet eksplozivnih loptica. Extreme Golf još je najsličniji normalnom golfu, ali i on ima jedan podmukli detalj - u vašoj se golf-torbi nalaze magične loptice. Neke od njih su dobre, a neke zločeste, tako da faktor iznenađenja u ovoj igri nije nepoznanica. Igra pati od laganog nedostatka terena, ali to ćemo možda i moći oprostiti zato jer su ova tri postojeća prilično originalna i duhovita pa će privlačiti pozornost duže vrijeme. Mojo Bay Country Club je egzotični otočni teren s 18 rupa obogaćen florom kakva se već očekuje u takvim sredinama. Dimension X je bojno polje prvog svjetskog rata s 9 rupa i ruševinama među koje se povremeno obruši kakav zrakoplov i



Ono tamo crno bijelo u zraku je upravo pogođena krava. Ova igra je jednostavno pre-brutalna za mene!



Čekaj, čekaj da te pogodim lopticom. Buuum!



Ponekad je možda pametnije držati se dalje od žbunja

nježno eksplodira. Armadillo Al's Demolition Driving Range sadrži tri različita terena za igranje Demolition Driving Rangea. Možete, naravno birati i lik golfera s kojim ćete igrati (vaš alter ego, kako ga nazivaju autori igre) - od njih 8 nijedan ne izgleda kao igrač golfa (uštogljene karirane hlače i to), nego su to prilično ležerno obučeni mladi ljudi, plus jedan vojnik iz prvog svjetskog rata (čini mi se da je tu netko opsjednut prvim svjetskim ratom). Zanimljiva je stvar da ti likovi nisu produkt kompjutorske animacije, nego živi ljudi snimljeni pri izvođenju udarca i vješto ubačeni u igru. Možete birati i boju majice koju vaš igrač nosi (doduše, onaj vojnik ima maslinastozelenu odoru, ali mu zato možete izabrati boju dokoljenki). Veliki plus igri je poprilično opsežan tutorial u kojem i početnik može naučiti osnovne udarce (jer udarci su jedino što ovaj golf ima slično s pravim golfom), a zatim su dane detaljne instrukcije za svaku od maloprije spomenutih igara. Sva objašnjenja popraćena su slikama, tako da ne postoji šansa da vam nešto u igri ne bude jasno. A ako ste lijeni poput mene i ne pročitate tutorial, trebat će vam poprilično vremena da shvatite brdo opcija koje je u igri potrebno iskoristiti. Zato RTFM! Dalje, nakon svakog izvedenog udarca pojavit će vam se prozor u kojem će pisati gdje je sletjela vaša loptica, je li pogodila cilj, koliko je teška za odigrati njena trenutačna pozicija i mogućnost replaya udarca iz dviju pozicija-pogled s mjesta igrača, odnosno par metara iza, i pogled s mjesta na koje je pala loptica, odnosno par metara ispred. Korisnost ove posljednje funkcije, ako odbacimo samohvalu, prilično je upitna.

Svidjet će vam se, kao i meni, činjenica da igru možete dogurati do 1024 x 768, naravno ako vam predispozicije vašeg računala to dopuste, ali vjerujem da nećete biti jako razočarani ni s 800 x 600. Duhovit dizajn terena (različite životinje i stvari koje se pojavljuju na najčudnijim mjestima) može vas samo privući, a posebno su zanimljivi zvukovi koji dopiru iz grmlja kad ondje slučajno uputite svoju lopticu. Iako su inače simulacije golfa dopadljive samo onima koji vole taj žanr, Links Extreme je proizvod koji će svakoga zaintrigirati barem nakratko.

OCJENA

Nije loše s obzirom na tematiku. Duhovitost je ovoj igri najveći plus.

76%

SEGA uzvraća udarac!

SEGA RALLY 2

SEGA-in prvi rally doživio je fijasko. Je li njegov nastavak dovoljno dobar da bi ponovno zadobio povjerenje igraće publike?



Ova Toyota će uskoro nestati u oblaku prašine

PIŠE **Alan Graf**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Sega PC
IZDAVAČ	Sega PC
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 350, 64 Mb, Riva TNT (2)
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	Split-screen
PLATFORME	PC

JESTE li ljubitelj rallyja? Ako jeste, onda će vas zanimati novi SEGA-in rally. Programeri su, očito, bili zadovoljni uspjehom prvog dijela pa su odlučili izdati i nastavak. Glasine kažu da je PC verzija bolja nego ona za Dreamcast. Je li to istina ili ne, ostavljamo vama na prosudbu.

Ova igra predstavlja još jednu u nizu rally utrka gdje vam je cilj proći kroz check point prije isteka vremena. I još nešto: to je jedan od prvih naslova za Seginu konzolu novije generacije Dreamcast.

ARKADA ILI SIMULACIJA?

Iako ova igra po ponašanju automobila, vremenskim uvjetima i sl. uvelike sliči simulaciji, ona je zapravo nešto između arkade i simulacije. Potvrde njene arkadne prirode su i činjenice poput otključavanja staza nakon prvog mjesta u utrci te dodavanje novih okoliša, novih auta, staza i svih onih sitnica zbog kojih se isplatilo prijeći ih sve redom. Grafika je fenomenalna (detaljna, šarena i brza). Specijalni efekti su uistinu impresivni (npr. dok se utrkujete, na poluprozirnim staklima se vidi odsjaj okoline, a kad prijeđete preko vode, blata ili snijega, vidjet ćete kako se diže prašina.). Usporedivši je s verzijom za Dreamcast, dobivamo igru koja ljepše izgleda iako je malo sporija. Jedina je zamjerka što nema pogleda iz kokpita poput onog u NFS4. Jedini mogući pogledi su s prednjeg branika ili iza automobila. Staze su renderirane, s realnim vremenskim uvjetima, i više ih je od 15 (pustinjska, planinska, snježna...). Automobili su već klasični za rally trke (Lancia Delta HF Integrale, Peugot 306 Maxi, Mitsubishi Lancer Evolution, itd.). Zvuk je standardno dobar, onakav kakav i očekujete u ovakvoj igri, međutim ništa posebno. Glazba je iznimno kvalitetna i pojačava ugođaj. Igrivost je na zavidnoj razini, čemu uvelike pridonose realno odsimulirani automobili. Jedna od stvari koja me najviše živcirala kod rally igara je da se u nekim igrama hairpin zavoj mogao bez problema prijeći s kojih stotinjak km/h. Ovdje to nije slučaj. Svaki auto ponaša se kao i pravi pružajući realističan osjećaj brzine i težine. Ako imate volan, jamčim da ćete ga se navrtjeti. Naravno, niste li zadovoljni performansama vašeg automobila, uvijek ga možete



Jedna od najljepših staza


Grafika je uistinu prekrasna


Različiti vremenski uvjeti su odlično odsimulirani. A sad malo na klizanje!

Ova igra pokazuje blagu zastarjelost Dreamcasta u odnosu na današnja računala, a pogotovo u odnosu na konzole koje dolaze



Svaka lokacija ima 3 međusobno različite staze, različite po težini



Na ovom ekranu možete namjestiti sve parametre vezane uz auto

"nabrijati". Protivnički vozači su iznimno agresivni, ne pomišljajte da će vaši pokušaji njihovog zguravanja ostati neuzvraćeni. Postoji nekoliko osnovnih tipova vožnje: arkadni, 10-godišnje prvenstvo i vježba. Skoro u svakom se utrkujete protiv štoperice, čija kratka vremena rezultiraju vrlo malom marginom za greške. Drugim riječima, ako se spucate više od dvaput, možete se oprostiti od prvenstva. Da biste mogli bolje pratiti svoje greške, tu je i izvrsna replay funkcija na kojoj se jasno mogu vidjeti i najmanji propusti. Multiplayer je u ovoj igri sveden doslovce na minimum. Od svih mogućih načina igre podržan je jedino split-screen (tipično za arkadne igre), stoga odbacite svaku nadu da ćete odmjeravati svoje vozačke sposobnosti protiv bilo koga osim vaših prijatelja kod kuće.

Sveukupno gledano, igra je vrlo solidno ostvarenje SEGA-inih programera koja će se dopasti svima, kako okorjelim vozačima rallyja, tako i igračima željnim arkadne jurnjave. Iako ima nekoliko sitnih propusta, moramo priznati da je većina mana iz prvog dijela otklonjena. Igra će se svidjeti većem dijelu igraće publike, a pogotovo ljubiteljima rallyja. ◀

ALTERNATIVNO

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
Prethodnica ove igre, inače loša i zastarjela. Možete je pogledati želite li vidjeti zašto smo u pisanje ove recenzije krenuli s određenom dozom skepticizma.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE
Volite li bilo kakvu vrstu jurnjave, ovo je jedna od najboljih igara u žanru.

NAGANJANJE U NABRIJANOM PEUGOTU PO SLJEMENU
Nije igra, ali je iznimno napeto i zabavno ako imate petlje za to.

OCJENA

Vrlo dobra simulacija rallyja, pogotovo ako imate volan.

89%

Jahanje na raketi

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

PREPORUKA MJESECA

Baš kad smo mislili da je Electronic Arts osvojio i motociklističke utrke, kao grom iz vedra neba stiže dostojan protivnik


Pogled iz prvog lica najbolje dočarava akciju i uzbuđenje što ga doživljavaju pravi vozači


Utrka samo što nije počela


Nakon sudara morate sami dotrčati do motora i podignuti ga

Igra će zadovoljiti sve, od početnika do hardcore fanova

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Interactive Entertainment
IZDAVAČ	Midas Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 233, 64 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Split-screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS
Prethodnik ove igre, mnogo je obećavao, ali nije i ispunio.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
Najljući protivnik stiže iz Electronic Artsa. Odlična igra.

MOTO RACER 2
Electronic Artsov neuspjeli pokušaj. Samo za ljubitelje arkadnih utrka.

PRIJE par mjeseci, kad je stigao Superbike World Championship, pomislili smo kako je Electronic Arts opet napravio nešto nedostižno i da će ostati na vrhu usamljen kao i neke druge EA sportske simulacije (FIFA, NBA Live i NHL). Još je čudnije što je Interactive Entertainment prije manje od godinu dana izdao solidan Castrol Honda Superbike World Champions. Očito nisu bili zadovoljni drugim mjestom, pa su sagledali sve nedostatke i kritike, pogledali što nudi konkurencija i izdali novu verziju.

Često se događa da prvi dojam koji steknemo o igri nije onaj koji zaslužuje. Tako je bilo i ovaj put. Već nakon prvih pola sata mislio sam otpisati igru kao još jedan flop tipa Moto Racer 2, tj. kao arkadnu simulaciju bez imalo realističnosti zamotanu u lijep grafički engine ne bi li prekrila nedostatke, ali... gle, pa može se namjestiti stupanj težine! Normalno, stavljam na nivo profesionalca. Par sekunda po startu, u prvom zavoju, moj vozač leži na stazi i šepajući se pokušava vratiti do motora. Drugi put ću ipak pustiti gas i malo zakočiti prije zavoja.

SIMULACIJA ZA MASE

Iako ova igra nema licencu za uporabu službenih timova i staza Svjetskog prvenstva u Superbikeu, mislim da je bliska suradnja s bivšim prvakom, Castrol Hondom, definitivno urodila plodom na razini realističnosti. Programeri su se potrudili što bolje prenijeti iskustvo i znanje Hondinih tehničara i vjerno nam dočarati svijet motoutrka. Pritom nisu zaboravili na mlađe igrače, kao ni one koji ne žele iskusiti baš sve probleme s kojima se suočavaju pravi vozači. Ponudili su šest nivoa težine, od početnog, u kojem možete cijelo vrijeme držati puni gas, do nivoa za prave stručnjake. Pomoć se nudi na svakom koraku- pri kočenju i skretanju, pojavljuju se pokazivači na ekranu, najbolja putanja je zatamnjena na stazi - a probleme poput pregrijavanje motora, istrošenosti guma, zanošenju stražnjeg kotača, gubljenju kontrole pri naglom skretanju, šteta na motoru, utjecaju vremena i sl. možete i isključiti. Da se trebate voziti na pravom motoru, sigurno biste se već uplašili i odustali, ali

LJEPOTICA I ZVIJER

Castrol Honda RC45 je zasigurno jedno od najnaprednijih vozila na svijetu. Sa svojim programibilnim ubrizgivačem goriva, V-four 750 ccm motorom s dijelovima od titanijuma, aerodinamičnim oblikom za najmanji otpor zraka, ovaj motor s lakoćom obrzava do vrtoglavih 300 km/h. A da bi se nakon toga i zaustavio, rabi najbolje kočnice talijanskog Bremba, Michelin gume i najnaprednije Showa amortizere. Cijenu ovog čuda bolje da ne znate (dao sam tri plaće iz Hackera za nj).




Kakva bi to bila utrka bez lijepog krajolika u pozadini

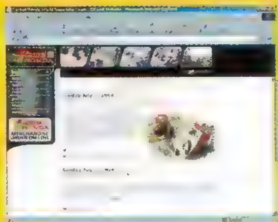

Zanimljiva je ta fizika! Tko zna zašto ne padaju u ovakom položaju?


Replay daje najbolje kadrove na zanimljive dijelove

ovo je ipak samo igra. Kad se razbijete, dobro promislite što ste krivo napravili i drugi put opreznije. Malo pomalo i za par sati (ili dana, ovisno o sposobnostima) naviknut ćete se na većinu ovih stvari. Budite strpljivi. Ali, što vam vrijedi realizam ako igra nema čime to vjerno prikazati na monitoru? Srećom, igra ni ovdje ne zaostaje. CHS2000 je vizualno privlačna igra, pogotovo ako imate dobru 3D karticu i veliki monitor. Grafika je odlična i može ići rame uz rame sa svojom konkurencijom iz Electronic Artsa. Staze, zgrade, pozadina, motori su uistinu prekrasni. Imate li dovoljno jak stroj, uživat ćete na rezoluciji do 1280*1024 pri 24-bitnoj boji. Zvučna podloga je solidno obrađena i pridonosi atmosferi. Jedina zamjerka je publika uz ogradu, izgleda kao da ju je netko poravnao kosilicom. To ćete, dodouše, primijetiti samo ako se razbijete točno ispred nje, u normalnim situacijama prolazite s preko 200 km/h pa vas to i ne dira. Glavno je da su dobro napravili motore i vozače koji više nisu zalijepljeni za sjedalo.

CASTROL HONDA TEAM

Castrol Honda tim je ušao u World Superbike 1994. s tek napravljenim RC45. U ovih pet godina nikad nisu završili lošije od trećeg mjesta, a 1997. su postigli svoj najveći uspjeh pobijedivši u sve tri kategorije: najbolji vozač (John Kocinski), najbolji proizvođač i najbolji tim. Ako želite pratiti rezultate Castrol Honda tima, ovaj službeni site će vam ponuditi mnoštvo informacija, kao i najnovije vijesti s utrka.



AROUND THE WORLD

Ima li igra dubinu? Ima. Vozit ćete se stazama po cijelom svijetu: Engleska, Grčka, Indonezija, SAD, Njemačka, Italija, Austrija, Monako... Budući da igra nema službenu licencu, staze nisu identične onima u stvarnosti, no autori su ih napravili dovoljno dobro da izgledaju kao prave, a da pri tom ne povrijede prava. Deset novih staza i deset iz prošle verzije bit će dovoljno da vam ne dosade već prvi tjedan. Motorom možete upravljati preko tipkovnice, miša ili joysticka (što vam svakako preporučujem). Force feedback je također podržan, i to jako dobro. Osjetit ćete trzaj pri svakom mijenjanju brzine, a da ne govorim što će se dogoditi skrenete li sa staze na zemlju (dobro za vježbanje mišića ruku). Postoji nekoliko tipova utrka, Trainer Mode, Practice, Weekend i Champinship. Broj krugova ovisi o težini koju ste postavili. Naravno, i multiplayer je uključen. Možete se utrkivati do 6 igrača u mreži ili dvojica sa split-screenom. Koji god tip utrke odabrali, maksimalni broj vozača, zajedno s računalnim je 24. AI računalnih protivnika je vrlo dobar, makar ponekad i dosadan. Nikad ih nisam vidio da se razbiju ili previše skrenu s idealne putanje.

CHS2000 je vrlo zahtjevna igra želite li vidjeti sve što vam nudi. Za najvišu rezoluciju i najviše detalja potrebano je najbrže trenutačno dostupno računalo na tržištu, no za ugodno igranje će biti dovoljan Pentium 2, 64MB i dobra 3D kartica. Igra se može potjerati i na običnom Pentiumu ako se smanji nivo detalja, ali to više nije ono o čemu sam pričao. Većina vas se vjerojatno pita, što je bolje, CHS2000 ili uradak Electronic Artsa? Prvi ima prednost zbog službene licence, dok je drugi fleksibilniji što se tiče realizma. Rezultat je neodlučen. Koju god igru nabavili, bit ćete zadovoljni.

OCJENA

Odlična motociklistička simulacija. Lijepa grafika i dobra konfigurabilnost.

90%

Vlakovi u dnevnom boravku ! 3D ULTRA LIONEL TRAINTOWN

PREPORUKA MJESECA

Sierrini programeri imaju, čini se, novog asa u rukavu kojim žele oživjeti staru slavu The Incredible Machine serije. Ime mu je 3D Ultra: Lionel Traintown



Izbornici u igri su iznimno intuitivni i jednostavni

Ova me slika podsjeća na scene iz Addams Family

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	3D Ultra
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB, 1 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 MB, 4 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

THE INCREDIBLE MACHINE (TOONS) SERIJA
Iako već debelo zastarjela, ova je fenomenalna serija igara bila jedna od najigrivijih i najzabavnijih mozgalica u ovom žanru.

RAILROAD TYCOON 2
Ako vas zanimaju kompleksnije igre, a volite željeznice, onda je ovo definitivno igra za vas.

NABAVITE MAKETU ŽELJEZNICE
Ovaj je prijedlog, vjerojatno najopasniji po novčanik, no tko voli, nek' izvoli.

SJEĆATE li se fenomenalnih serija igara The Incredible Machine i The Incredible Toons koje su, zahvaljujući svojoj inovativnosti i duhovitosti, dospjele u sam vrh, ali su, nažalost, zbog Sierrinih financijskih problema pale u zaborav? No, zahvaljujući ljudima poput programera iz 3D Ultra, Sierra bi vrlo lako mogla vratiti staru slavu, što dokazuje i njihova najnovija umotvorina nazvana 3D Ultra Lionel Traintown.

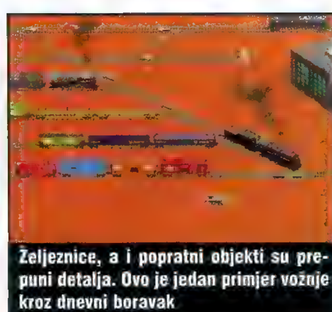
Mislite li možda da je ova igra još jedna u nizu jeftinih kopija igara Railroad i Transport Tycoon, griješite. Ova bi se igra najbolje mogla opisati kao nekakav križanac između Railroad Tycoon i The Increadible Machine serija. Inače, vi ste u ulozi čovjeka koji se zabavlja slaganjem željezničkih maketa, prebacivanjem skretnica i upravljanjem. Iako je igra namijenjena igračima od 8 godina nadalje, preporučujem je svim ljubiteljima željezničkih maketa koji nemaju love za tako skupe igračke.

ŽELJEZNICA U MALOM

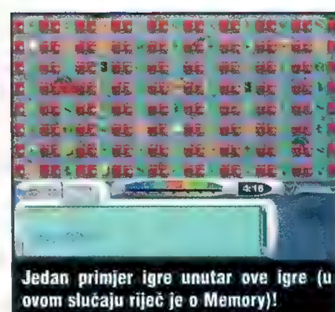
Nakon uvodne špice i jednog malog plavog čupavca koji je svojevremeno govorio, dolazimo do glavnog izbornika. Kako je, kao što smo već i prije napomenuli, igra ponajprije namijenjena mlađem uzrastu, i izbornici su šareni, intuitivni i jednostavni. Prije svega treba pohvaliti izvrstan tutorial koji potpuno pojašnjava upravljanje vlakovima, skretnicama, semaforima i sl. Kad ga prijeđete, možete izabrati zanimanje, što je ujedno i odabir težine same igre: Caboose Washer, Switchman, Brakeman, Engineer, i Master Engineer. Na prvim se nivoima od vas traži osnovno upravljanje željeznicom, na težima morate složiti prugu i potom obaviti neku složeniju zadaću. Ne treba ni napominjati da će vam onda i težina te zadaće uvelike ovisiti o tome kako ste složili prugu. Zapravo, ova igra u sebi krije i mnogo manjih igara - od čuvenog Memorija, Vješala pa sve do složenijih poput Hanojske kule i sl. Ova igra, osim što je zabavna, ima i svoju edukacijsku vrijednost. Naime, ima i matematičkih zadataka; primjerice, svaki vagon ima svoj broj koji je potrebno složiti tako da zajedno s ostalima čine operaciju zbrajanja i oduzimanja i sl.



Tutorial u igri je za svaku pohvalu!



Željeznice, a i popratni objekti su prepuni detalja. Ovo je jedan primjer vožnje kroz dnevni boravak



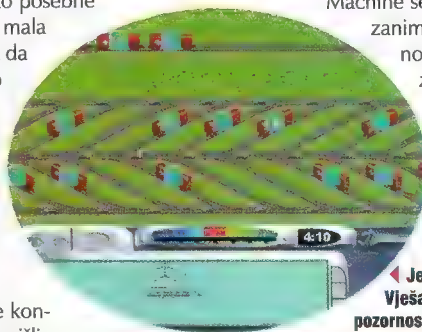
Jedan primjer igre unutar ove igre (u ovom slučaju riječ je o Memory)!

Simpatično, jednostavno, intuitivno i zabavno! Naša preporuka za ljeto

3D ILI NE?

Grafika u samoj igri je izvrsna i iznenađujuće detaljna. Tako, primjerice, na željezničkoj stanici koja je vrlo mala možete vidjeti ljude kako šeću ili strojeve na gradilištu, što uvelike doprinosi atmosferi i igrivosti. Treba također pohvaliti i izgled vlakova, doista su pravi 3D objekti i ponašaju se realno, te njihovu brojnost i raznolikost. Što se pak, sučelja tiče, o njemu možemo reći samo najbolje. Sve nepotrebne funkcije su maknute i svedene na nekoliko osnovnih: poruke, mapa, zoom i unzoom, ručica za pokretanje lokomotive i truba. Sve ostalo može se postići klikanjem po glavnom dijelu ekrana. Što se pak zvukova tiče, oni su iznimno realni i raznovrsni. Jedinu zamjerku imamo na glas čovjeka koji vam objašnjava zadatke (u najbolju ruku čovjek zvuči kao Alf !). Zvučna kulisa, doduše, uvelike podsjeća na Holiday Island, no paše uz cijeli ambijent igre. Jedna od najboljih odlika ove igre je njena igrivost. Ona je, naime, na zavidnom nivou, pogotovo za potencijalne modelare, a i sve zaljubljenike u vlakove. Zbog velikog broja nivoa, od kojih su neki poznati i kao posebne igre, vrlo je mala vjerojatnost da će igra brzo dosaditi. Iako ova igra nema multiplayer, to joj doista ne možemo uzeti kao minus jer je koncepcijski zamišljena za jednog igrača.

Oživljava jedan već davno zaboravljeni žanr. Iako je ponajprije namijenjena mlađem uzrastu, preporučujemo je svim modelarima i ljubiteljima željeznice, a i onima kojima je već pomalo nedostajala The Incredible Machine serija. Svojom zanimljivošću, originalnošću i igrivošću zaslužila je vašu pozornost !!!



Jedna od igara su i Vješala. Obratite pozornost na mapu !

OCJENA

Vrlo ugodno iznenađenje! Čini se da se ekipa iz Sierre, polako vraća u formu.

86%

Zašto uvijek ja spašavam svijet?

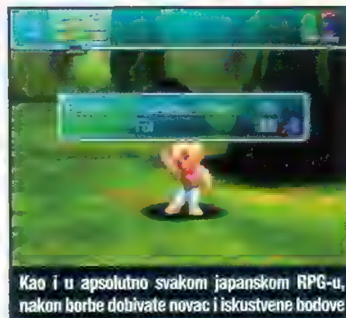
STAR OCEAN THE SECOND STORY

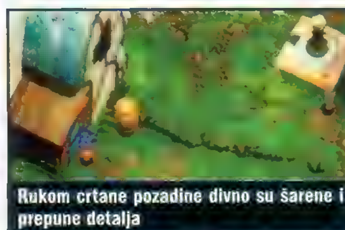
PlayStation RECENZIJA

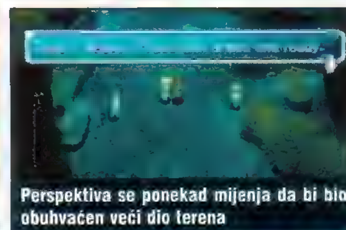
Opet japanski RPG! Nemojte odmah pobjeći, ovaj nije toliko loš!


U bitkama ne nedostaje svjetlosnih efekata


Anime sekvence su česte i kvalitetno napravljene - pa treba 2 CD-a popuniti


Kao i u apsolutno svakom japanskom RPG-u, nakon borbe dobivate novac i iskustvene bodove


Rukom crtane pozadine divno su šarene i prepune detalja


Perspektiva se ponekad mijenja da bi bio obuhvaćen veći dio terena

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	tri-Acei
IZDAVAČ	Enixi
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

FINAL FANTASY 7
Legenda koje se svi sjećaju.

RAZNI JAPANSKI RPG-OVI
.. koji priču o spašavanju svijeta pričaju anime sekvencama isprepletnim s igrom. Zapravo, ne znam u kojem to nije slučaj.

KOLIKO to god proizvođači igara osporavali, vjerujem da može doći do prezasićenja tržišta nekim žanrom. Japanski RPG-i toliko se često pojavljuju na policama trgovina igrama diljem svijeta da se za njih odvajaju posebni odjeli, a i naše su police poprilično popunjene njima. Da bi se svaka od tih igara prodala, mora donijeti barem nešto po čemu će se isaknuti među ostalima – naravno - u pozitivnom smislu. Drugi nastavak Star Oceana ima takvu kvalitetu.

Kažem drugi nastavak jer ova igra to i jest. Prvi dio izašao je dosta davno na *Super Famicon* konzoli i bio prilično dobro prihvaćen u Japanu i SAD-u, no na ove obale nije stigao. Nisam ga igrao, ali koliko sam shvatio, mnogi elementi igre bili su vrlo slični ovom nastavku, s tim da *Super Famicon* nije omogućavao vizualnu kvalitetu kakvu su grafičari tri-Acea izvukli iz Playstationa.

KAO SLIKA STAROG MAJSTORA

Baš tako izgleda ova igra. Vizualni dojam može se mjeriti s onim Final Fantasyja 7 iako su ovdje likovi dvodimenzionalni spriteovi, a ne 3D modeli. Pozadine na kojima se igra odvija crtane su rukom i prepune sitnica koje će privući vašu pozornost i zadiviti vas. Odraz likova u jezeru ili okolnim lokvama, ptice koje povremeno prelijeću ekranom, zatamnjenje likova koji prolaze kroz sjenu građevine ili stabla – sve to dokaz je velike brige da igra do posljednjeg detalja izgleda savršeno. Dodamo li tomu i vrlo kvalitetne anime sekvence koje pomažu da shvatite priču, ocjena grafičkih kvaliteta ove igre je vrlo visoka.

Kad je već uspoređujemo s FF7 na polju grafike, neka tako bude i dalje. Priča Star Oceana se, kao i u mnogim sličnim igrama, vrti oko spašavanja svijeta pa iako na početku započinjete sami (vidi okvir *Kao Resident Evil*), tijekom igre prikupit ćete i voditi malu grupicu likova baš kao i u spomenutoj RPG legendi. Čak je i kretanje po svijetu slično kao u FF7, ali je ovdje perspektiva u 3D pogledu na mapi bliža perspektivi lika pa ne možete vidjeti preko planina i šuma, što je malo realnije, a povećava i zanimljivost. To što ne znate što je iza, samo povećava vašu želju da ondje stignete, a svaki novi gradić i seoce skrivaju nove bajkovite prizore. Eto ujedno i prvog prigovora – sve izgleda pomalo bajkovito i dječje pa će starije igrače možda odbiti ovakav pristup.

Borba u ovoj igri mješavina je FF7 i Bushido Bladea.

Ono u čemu se Star Ocean razlikuje od FF7 i većine RPG igara uopće jest pristup borbi. Kad naiđete na neprijatelje (što znači otprilike svake 2-3 minute na otvorenoj karti svijeta, ili ovisno o tome gdje se nalazite na nekoj drugoj lokaciji), pogled se prebacuje u potpuni 3D, a vi preuzimate kontrolu samo nad jednim likom iz svoje grupe, dok ostale vodi računalo po unaprijed zadanom obrascu. Borba je u real-timeu, a bojišta su uvijek prilično velika pa možete na se preuzeti neki slabiji lik i skriti se u pozadini dok vaši prijatelji srede protivnike, ili, ako ste raspoloženi za boj, preuzeti najjačeg ratnika i uskočiti u kreševo. Ovakav koncept bitke daje igri prednost pred mnogim japanskim RPG-ovima s dosadnom borbom na poteze omogućujući svakom igraču da kreira vlastiti stil borbe.

Ostatak mehanike igre nije ništa posebno – skupljanjem iskustva rastu vam sposobnosti u različitim vještinama koje uključuju i bacanje mnogih lijepo prikazanih magija. Magičnih i inih predmeta pune su prodavaonice, no najbolje ćete, naravno, oteti od neprijatelja – kao što sam rekao, originalnosti ni traga.

Da biste završili igru, potrebno je provesti oko 50-ak sati razgovarajući s ljudima i rješavajući jednostavne probleme te pobjediti u svoj sili lakih i nekoliko uistinu teških bitaka. Ako imalo volite RPG, Star Ocean je najbolji izbor za čekanje FF8, no osim novog načina borbe, ne očekujte ništa što još niste vidjeli.

KAO RESIDENT EVIL

No, ne baš, no sličnost je u tome da se igraču i u ovoj igri nudi izbor lika koji će voditi. Naravno, riječ je o likovima različitog spola, što za sobom povlači i drugačije sposobnosti i način igranja. Svaki lik ima svoju priču, no njihovi se putovi i u jednom i u drugom scenariju brzo isprepliću, i drugi lik postaje jednim od pomoćnika liku koji ste izabrali. Da biste shvatili sve pojedinosti, igru je ipak potrebno odigrati dva puta – jednom s Claudeom, jednom s Renom.

OCJENA

Ništa senzacionalno, no vrlo igrivo i vizualno dojmljivo.

76%

Povratak u djetinjstvo

RADIO CONTROL RACERS

Ah, još jedna utrka autićima, pomislili ste pogledavši slike. I bili ste u pravu

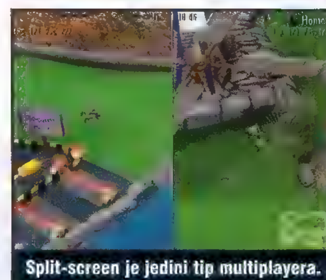


Kompletni prikaz jedne od težih staza.

Ovi naoko simpatični vrtni patuljci gađaju bombama sve što im se približi



Svaki od četiriju modela možete i nadograđivati



Split-screen je jedini tip multiplayera.

Prvo što ćete primijetiti bit će odlična grafika prepuna detalja.

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	3D Ultra
IZDAVAČ	Sierra Attractions
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 MB
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	Split-screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RE-VOLT
Ista tematika, samo što je 3D. Nažalost, još nije gotova.

EXCESSIVE SPEED
Ako baš volite 2D utrke, neće vam smetati sitni nedostaci, inače...

BRUM, BRUM
Skupi par frendova, napravite stazu u dvorištu, uzmite autiće iz podruma i eto originala.

NEKOĆ davno, utrke poput ove bile su svakodnevnica. Danas, u općoj navali utrka s realnim fizikalnim modelom i 3D grafikom koja sve više sliči stvarnom svijetu mislilo se da će ovakve igre odumrijeti. Međutim, one su se ipak izborile za svoj dio pod nebom. Šarena grafika, simpatični autići, pregršt stvarčica koje treba pokupiti sa staze i nadasve brzo privikavanje na igru uobičajeni su elementi kojima ovakve igre pokušavaju privući publiku.

Za razliku od većine 2D utrka gdje iz ptičje perspektive gledamo prave aute koji se natječu na (više-manje) pravim stazama, ovdje se utrkujete autićima-igračkama koje vodite daljinskim upravljačem (radio control). Mada realizam nije nikad bio u prvom planu ovakvih igara, ovakvim odabirom se može više uživjeti u igru. Meni je barem autić s daljinskim upravljačem oduvijek bio najdraža igračka. Ah, to su bila vremena, bez problema, samo igra i zabava ... khmm! Vratimo se na igru.

TKO ZADNJI, MAGARAC

Nakon solidne uvodne animacije koja nas pokušava *napaliti* na akciju i podići adrenalin, otvara se izbornik gdje vam je ponuđena pojedinačna vožnja svake staze, svojevrsno prvenstvo i utrka s prijateljem. U pojedinačnim utrkama možete birati jednu od osam ponuđenih staza. Često se postavlja pitanje je li bolje odmah ponuditi sve staze ili ih postupno otkrivati kroz pobjede u prvenstvima. Ovdje su se autori odlučili za prvu varijantu misleći da većina igrača ionako odmah potraži odgovarajuću šifru. Staze su poredane po težini, od najlakših sa samo nekoliko jednostavnih zavoja do najtežih koje preporučujem samo izvježbanim prstićima. A kako su napravljene? Odgovor nas vodi do najvećeg plusa ove igre – grafike. Ne znam kakav dojam dobivate pogledavši slike, ali grafika je jedna od najljepših koje sam vidio u ovom tipu igara. Skoro na svakoj stazi nalaze se zgodni detalji koji joj podižu igrivost - patuljci koji vas gađaju s bombicama, pas koji lovi autiće približe li se njegovoj kućici, pulsirajući laseri, vjetrenjača, svjetionik... Dodajte tome još i rezoluciju do vrtoglavih 1280*1024 i to je to. O brzini izvođenja ćemo poslije. Drugi tip utrke je prvenstvo. Staze se mogu grupirati u prvenstvo na više načina: 4 lakše, 4 teže, sve staze ili pomiješane. Ovaj tip je zanimljiv zbog osvajanja bodova i novca za osvojena mjesta čega nema u pojedinačnim utrkama. Autići koje možete voziti dolaze u četiri oblika: Monster, Stadium, Buggy i Baja. Poredani su od težeg i snažnijeg do lakšeg i bržeg, a samo o vrsti staze ovisi koji ćete rabiti. Možete im odabrati boju (teksturu) i nadograđivati ih. Osvojeni novac možete trošiti za nadograđivanje motora, guma ili amortizera. Za pobjedu, međutim, nije dovoljno samo dobro voziti, treba obilato rabiti i različite dodatke (powerups). Možete pokupiti motorno ulje za proklizavanje, raketu koja traži najboljeg protivnika, električni štit, nevidljivost i slično. Ne volite li takve "gluposti" koje umanjuju realističnost, možete ih isključiti. Protivnici protiv kojih se utrkujete pružit će vam solidan otpor koji se može regulirati po ukusu i vještinama (slow & quick). U opcijama vam je ponuđeno isključivanje realne fizike, ali sumnjam da ćete izdržati duže od pet minuta s tako blesavim kontrolama. Pitam se za koga su namijenili tu opciju. Multiplayer je podržan samo u obliku split-screena. Mogli su barem ubaciti i spajanje preko modema, to barem ne bi trebao biti problem u današnje vrijeme.

Važna napomena za kraj: recenzija je napisana na osnovi beta verzije koju smo dobili od izdavača. Iako su rekli da je igra pri samom završetku i da bi mogla stići u trgovine već dok čitate ovaj tekst, nemojte ih držati za riječ. Još uvijek su tu neki sitni bugovi, no najveći je problem što igra zna jako trzati u određenim trenucima i na mnogo jačem stroju od navedenog minimuma. Zanemarimo li te greške koje će najvjerojatnije biti ispravljene, ova bi igra mogla biti solidan izbor za povremeno igranje, u pauzi kad se želite opustiti ili kad vam dođe frend u posjetu, što je i cilj igara ovog tipa. ◂

OCJENA

Solidna igra za svoju kategoriju, moglo je i bolje. Grafika je odlična.

78%

Jednostavno - šah
CHESSMASTER 3D

PlayStation RECENZIJA

Na Playstationu, koji oskudijeva logičkim igrama, svaka je igra tog žanra dobitak



Pri svakom potezu kompjutor će vam reći o kakvoj je strategiji riječ



Zbunjujuće, ali za poznavatelje korisno – figure su zamijenjene slovima

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Starsphere
IZDAVAČ	Mindscape
PODRŽANI HARDVER	Memory card
MULTIPLAYER	1-2 igrača, na poteze
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

ŠAH

Uzmite drvenu ploču, 32 figure i pozovite prijatelja na dvoboj umova. Nije uzalud šah jedna od najstarijih logičkih strateških igara – jamčim da vas može zaintrigirati najmanje koliko i Command & Conquer ili bilo što slično.

OVU uvodnu rečenicu nemojte shvatiti kao "ah dobro je, kad nema bolјeg", jer ona to nije. Ona je samo isticanje očitog. Što se tiče igre, Chessmaster 3D je, koliko ja znam, prvi šah na Playstationu i ne vjerujem da će se drugi uskoro pojaviti – što bi uopće mogao novo donijeti?

Bijeli : pješak e4
Crni : pješak e5

Ako nikada niste igrali šah, na jednoj stranici vam ne mogu objasniti njegova pravila, a ako ste ga igrali, onda nema smisla ni pisati mnogo o njemu. Chessmaster 3D je prvo prenošenje ove stare logičke bitke na Playstation, no za razliku od mnogih "prvih" igara, gotovo da mu se ne može naći mana. Nudi vam se igranje protiv kompjutora ili prijatelja, a ako se odlučite za ono prvo, Playstation može emulirati stil Kasparova ili nekog drugog poznatog igrača. Ako ipak ne želite gubiti od velemajstora, tu je i hrpetina izmišljenih igrača različitih stilova igre. Njihove osobine možete i sami mijenjati, te kreirati točno onakvog protivnika kakvog želite (npr. pokušajte kreirati nekog morona kojeg ćete pojeđivati u 5 poteza – izvrsno za osnaživanje samopoštovanja kad vam djevojka kaže da ste glupi ili dobijete jedinicu iz matematike).

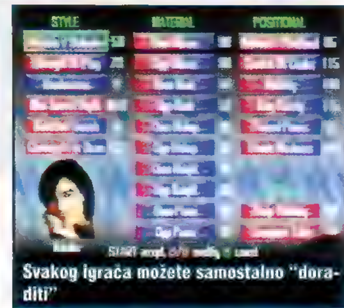
Bijeli : dama f3
Crni : skakač c6

MALA FIGURICA – "PIJUN"

Možda se kaže i "pion", ali mene su ovako učili kada sam bio mali. A Chessmaster 3D vam stvarno pruža priliku da naučite! Od osnovnih pravila do Kasparovih pobjedničkih strategija, igra će vas voditi i pokazivati vam poteze pa ako imate vremena, uz nju možete postati pravi majstor (tek sam sada shvatio što je to damin gambit). Među protivnicima naći će se pokoji za svakoga, a ako uspijete pobjediti najjačeg, svaka vam čast. Iako igranje protiv umjetne inteligencije ne daje onaj gušt koji osjećate kad se vaš protivnik znoji pod prijetnjom mata, ipak vam može pružiti ugodne sate vježbanja, no i trenutke frustracije, kada vas u igri mozgova nadmudri hrpa plastike i silikona.



Veliki izbor stvarnih i imaginarnih igrača jamstvo su da vam neće biti dosadno



Svakog igrača možete samostalno "doraditi"

Ako imate vremena i volite šah - ovo je igra za vas

Bijeli : lovac c4
Crni : pješak d6

Tehnička izvedba? Chesmaster 3D svojom jednostavnom funkcionalnošću zadovoljava i najstrože kriterije. Ploča je lijepo modelirana u 3D, a postoji više od 10 različitih setova figurica i kombinacija boja (meni su ipak najdraže originalne). Cijelu ploču možete okretati po sve tri osi, približavati i udaljavati dok ne dobijete onaj položaj u kojem vam je najlakše misliti. Naravno, postoje i uobičajeni 2D pogledi koje također možete modificirati. Zvuka u šahu, naravno, nema, no programeri su tome doskočili nenametljivom pozadinskom glazbom i lijepo digitaliziranim glasom koji izgovara poteze – i jedno i drugo možete isključiti ometa li vas u mozganju. No koliko god bila lijepo dorađena i stručna, ova je igra samo nadomjestak za pravog, ljudskog partnera u onim trenucima kada vam se baš igra šah. Zbog toga, iako kvalitetno dorađen, Chessmaster 3D ne može očekivati prodaju u velikim brojevima – ploča s figurama je ipak jeftinija.

Bijeli : dama f7. Mat.
Crni : TRAS! (razbije mu ploču na glavi)



Prikaz dosadašnjeg tijeka partije rabit će za proučavanje strategija



Jedan od najnepreglednijih setova figura – nisu li ružne?

OCJENA

Jednostavno – kvalitetno napravljen šah.

81 %

Let's shoot some COOL POOL

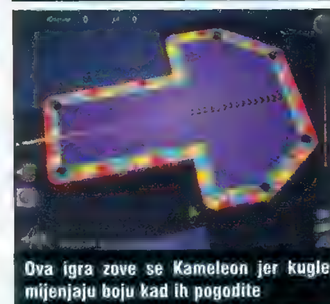
Znalo se dogoditi da na Eurosportu naletim na one biljarske turnire. Mislim da su ti ljudi roboti. Kako je samo moguće gotovo svaku kuglu pospremiti isprve?!



Pogled iz perspektive igrača

U ovoj igri neke kugle mogu biti bombe. Nimalo ugodna stvar


Možete zumirati pojedine dijelove stola za precizniji udarac


Ova igra zove se Kameleon jer kugle mijenjaju boju kad ih pogodite

Šteta što ne možete ubaciti koju kuglu rukom dok protivnik ne gleda.

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	?
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, 2 MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P2 200, 32 MB, 4 MB grafička
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	Single-screen, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL
Osim biljara, možete zaigrati pikado i druge društvene igre.

BILJAR SALON
Utrošite malo džeparca i porazite prijatelja onako svjetski.

THE HUSTLER
Tko nije gledao ovaj film, sram ga bilo! Film je stvarno dobar, ne samo zato što Paul Newman glumi u njemu.

SJEĆAM se kad je prije 3-4 godine frendica nagovorila tatu da joj kupi biljarski stol. Ostalo je povijest...

Da se odmah razumijemo: simulacija biljara ne može se nikako uspoređivati sa stvarnim biljarom jer tada ni jedna ne bi dobila veću ocjenu od 20 %. Zato načas zaboravimo na čari zadimljenih biljarskih salona i uživajmo u sterilnom biljaru na našim monitorima.

POSTOJI LI GLUPLJA RIJEČ OD RIJEČI KE?

Pogledajmo što se danas nudi. Prvo, za predjelo možemo birati između pet već klasičnih igri, a to su Basic pocket billiards, Cutthroat, Eight ball, Nine ball i Rotation. Pretpostavljam da ste nešto od toga igrali i sami pa će vam opis pravila igre za ovu kategoriju biti samo utvrđivanje gradiva. Kao glavno jelo nudi se šest Cool games, kako su to oni nazvali, na standardnim stolovima. Pogađate, to su igre s neuobičajenim (čitaj: izmišljenim) pravilima kakve nećete biti u prigodi odigrati igdje drugdje. To se pogotovo odnosi na naš desert složen od istih tih šest cool igara, ali na coll, tj. nestandardnim stolovima. Tu će se naći stolovi različitih oblika, primjerice kružni, oblik križa itd., unoseći još malo intrige u igru. Pogotovo za ove neuobičajene igre potreban vam je tutorial, koji je u ovoj igri napravljen stvarno odlično. Srećom, to nije pedeset stranica teksta koje morate pročitati ili odustati negdje na dvadesetoj stranici tapkajući dalje u mraku, nego za svaku igru postoji animacija u kojoj vam (ugodni ženski) glas govori pravila i najbolje načine izvođenja udaraca, dok se simultano ista stvar odigrava na ekranu. Tako je stvoren brz, jednostavan i vrlo učinkovit tutorial koji vam je dostupan prije i za vrijeme igre. Osim animacije za svaku pojedinu igru, postoje i dvije općenite -kako se namješta štap (ke) i kugla za udarac i kako se izvode posebni udarci, primjerice *felševi* i slično. Inače, samo izvođenje udarca je odlično napravljeno - jednostavno određujete smjer pomicanjem štapa mišem, a jačinu udarca povlačenjem štapa unatrag, baš kao i u pravom biljaru. U igri postoje tri osnovna pogleda na stol, tlocrtni, tj. odozgo, pogled iz ptičje perspektive i pogled iz perspektive igrača, koji obuhvaćaju cijeli stol pa su korisni za sagledavanje kompletne situacije, ali ne i za preciznije određivanje položaja određene kugle. Stoga i postoji mogućnost zumiranja određenih dijelova stola i neka vrsta hodanja oko njega, tako da svaki potencijalni udarac možete dobro ocijeniti. Tu će vam sigurno od velike pomoći biti i prikaz moguće putanje kugle nakon udarca. Multiplayer na jednom računalu penje se do četiri igrača koji mogu igrati zasebno ili u timovima, a posebno hvalimo mogućnost on-line igranja za one koji u tri u noći ne mogu naći nekoga da svrati do njih doma. Samo ne znam kako će vam reagirati roditelji kad vide telefonski račun. Sve ovo prati simpatična glazba nekakvog jazzy prizvuka, još samo fali žamor ljudi i dim pa biste se osjećali kao u pravom biljar klubu. Grafika je sasvim solidna, što se i očekuje od ovakve igre, a sve zajedno uklopljeno je u simpatični dizajn. Posebno sam zadovoljna izbornikom na početku igre - pregledan je, jednostavan i logičan.

Volite li biljar, a nemate, hm, vremena svaki dan visjeti po salonima, ova će vam igra pružiti kakvu-takvu utjehu, iako je gušt igre u pravom biljaru višestruko veći.

OCJENA

Nije loše za zagrijavanje prije pravog okršaja.

75 %

Arkada ili silmulacija – pitanje je sad

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

PlayStation RECENZIJA

Nakon poboljšane kvalitete u drugom dijelu, od trećeg smo očekivali savršenstvo, a dobili smo – prosječnost



Komentar uz svaki pogodak – nakon dvije misije će vam toliko omrznuti da ćete okretati glavu ustranu samo da ne vidite ovu poruku



Pogled na vaš zrakoplov izvana – kao što sam i rekao, tehnička je dorađenost na visini

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	NAMCO
IZDAVAČ	NAMCO
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

ACE COMBAT 1 I 2

Iako je prvi dio bio ispodprosječan, nastavak je zračio brzinom i napetošću koje u trećem dijelu jednostavno nema.

TOP GUN

Čak je i ovdje bilo više zanimljivosti i opasnosti mada je igra pokupila vrlo loše ocjene u svoje vrijeme.

NO, dobro, nemojte se odmah prepasti, ipak je ovu igru kreirao Namco, a svi znamo da to znači kvalitetu. Ali, umjesto da ostanu na iskušanom receptu arkadne pucačine sa zrakoplovima, momci su pokušali u sve unijeti duh simulacije i – zeznuli stvar.

Ako niste niti igrali, niti vidjeli prva dva Ace Combata, znajte da za prvim ne morate žaliti. Drugi je već imao onu privlačnu silu koju tražimo u igri – bila je to brza pucačina u zraku, bez mnogo realnosti i simulacijskih elemenata, ali zato iznimno igriva.

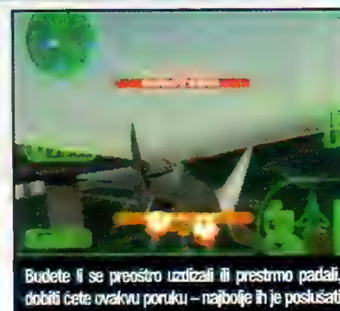
SIMULACIJSKE AMBICIJE

Pri izradi trećeg dijela programeri Namcoa su, čini se, poželjeli preveliki dio kolača. Nije im bilo dovoljno da naprave nastavak dobre pucačine, nego su je išli dorađivati. "Doradili" su kontrole koje su sada kao one na najtežem nivou AC2, što će reći – preosjetljive, dok se sami zrakoplovi kreću i okreću tromije. Dobro, razlika je između letjelica koje su vam na izbor na početku igre i divnih borbenih strojeva koje dobivate poslije, ali u svakom slučaju nema više onih akrobacija kakve smo mogli raditi prije ne želite li nosom orati po zemlji. Možda će se nekome ovo i svidjeti, jer – "realnije je", no ja nisam pristalica realnosti škodi li igrivosti.

Tijek igre je ostao isti kao i prije – dobivate misije, a o tome koliko ih dobro izvršite (poslije svake misije vaša se izvedba ocjenjuje) ovisi daljnji tijek igre i novi zrakoplovi/oružja koje dobivate. Nažalost, misije su vrlo slične iako se u njima pojavljuju dodatni likovi iz vaše eskadrile, što bi, kao, trebalo smanjiti linearnost i jednoličnost, no nakon sat vremena one se stapaju do neprepoznatljivosti. Sve se svodi na leti, nanišani neprijatelja, ispucaj navođenu raketu, nanišani drugog neprijatelja i povremeno sleti, za što možete zadužiti i automatskog pilota ako vam se ne da baviti preciznim manevrima. Unatoč raznolikom izboru oružja koja dobivate poslije u misijama, toplinski navođene rakete sasvim će vas dobro služiti do kraja igre jer je njima najlakše brzo srediti protivnike, a brzina je jedan od glavnih elemenata pri ocjenjivanju vašeg leta. Rakete su toliko učinkovite da neprijatelji ni na najtežem nivou neće uspijeti biti



Razgovori s ostalim likovima ispunjavaju prazninu između misija



Budete li se preoštro uzdizali ili prestrmo padali, dobit ćete ovakvu poruku – najbolje ih je poslušati

Dva CD-a lijepo urešene dosade

ozbiljna prijetnja sigurnosti vašeg zrakoplova ako ne letite baš ravno na protuzračnu obranu – tako je igra izgubila i onu privlačnost koju joj je mogla donijeti težina misija i potreba za vježbom.

Kako ipak ne bih zvučao kao "dotični" recenzent, moram potvrditi da Ace Combat 3 ima i dobru stranu – tehničku dorađenost na koju smo navikli od Namcoa. Od lijepe uvodne animacije, do grafike tijekom i između misija, vizualni dojam gotovo ne trpi prigovora. Pri upravljanju zrakoplovom rabite samo jednu palicu na svom kontroleru, a druga vam služi za gledanje uokolo pa se možete diviti dobro napravljenim gradovima i objektima kako na kopnu, tako i na moru (pri ovakvom razgledavanju pazite da uvijek znate kuda letite, jer let u jednom smjeru i gledanje u drugom mogu lako dovesti do "nepredviđenog prizemljenja"). Zvučni efekti i glazba u techno stilu su u rangu s onima iz Tekkena 3 i ostalih Namcovih hitova pa ni tu ne mogu pronaći zemjerke. Čak je i priča prilično dobro zamišljena, a kako ovisi o vašem uspjehu u misijama, nije ni pretjerano linearna. Ipak, ta se nelinearnost ne vidi u misijama, koje su vrlo slične, nego samo ako pokušate igru odigrati još jednom na drugačiji način, za što ne vjerujem da ćete imati strpljenja.

Ova bolest nastavaka koja je zahvatila Playstation donijela je kvalitetnih igara, no Ace Combat 3 to svakako nije. Da su programeri ostali na starom modelu arkadne pucačine, igra bi vjerojatno bolje prošla, no ovako teško da se može ugurati čak i u dosadno nedjeljno poslijepodne.

OCJENA

Pokušaj unošenja realnosti učinio je arkadnu igru dosadnom i prelaganom.

51 %

Pomorske bitke 2. svjetskog rata i u vašem domu!

FIGHTING STEEL

Gotovo sve pomorske simulacije iz 2.svj.rata temeljile su se na borbi podmornica ili zrakoplova. Konačno, evo jedne igre koja želi to promijeniti !!!



Početak borbe, procjena snaga, i približavanje dvaju flota. Igra doista izgleda impresivno!


Ekran vezan za kampanje, u ovom slučaju za njemačku


Brodovi su doista prekrasno napravljeni

Konačno neka igra koja obrađuje način ratovanja u doba velikih bojnih brodova!

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	SSI
IZDAVAČ	SSI
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 64 Mb, 3D kartica 4 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 128 Mb, Riva TNT (2)
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

JANE'S FLEET COMMAND
Također izvrsna igra, iste tematike, ali prebačena u malo novije doba.

SILENT HUNTER
Malo starija SSI-jeva igra utemeljena na podmorničkom ratovanju.

PRIJE nekoliko dana nam je od SSI-a, tvoraca poznatih pomorskih simulacija poput Silent Huntera i sl., došao paket na kojem je pisalo da je riječ o borbi brodova iz 2. svjetskog rata, i to sve u 3D i real timeu. Iako smo u prošlom broju recenzirali Jane's Fleet Command, pobojali smo se da će Fighting Steel ostati u njegovoj sjeni. No, čim smo ga zaigrali, uvidjeli smo da nije tako....

Vi ste u ulozi zapovjednika flote u 2. svjetskom ratu i vaša je zadaća pretvoriti što više neprijateljskih brodova u hrpu željeza na dnu mora. Kako to ne biste radili goloruki, programeri su vam na raspolaganje dali nekoliko zgodnih stvarčica - razarača, krstarica, bojnih brodova i sl. Flote kojima zapovijadate mogu biti sastavljene od jednog razarača do nekoliko grupa s desetak brodova. Pod čijom ćete se zastavom boriti, odlučite sami: njemačkom, engleskom, američkom i japanskom.

KONAČNO BRODOVI !!!

Gotovo sve pomorske simulacije dosad (čast iznimkama) temeljene na 2. svjetskom ratu bile su, načelno, vezane za podmornice. Najbliže što ste se mogli približiti brodovima bilo je polijetanje s nosača ili pak osluškivanje zvuka savijanja željeza iz podmornice. Konačno se pojavila igra koja je odlučila to promijeniti. Kombinirajući dubinu detaljne simulacije i taktičke izazove najboljih strategija, Fighting Steel u cijelosti oživljava neke od najspektakularnijih bitaka 2.svj.rata 1939-1942. Svi brodovi su 3D renderirani objekti koji se kreću i bore u real – timeu i obojani su u 9 različitih maskirnih shema (ovisno o vašem izboru). Da biste ih lakše naučili raspoznavati, priložena je i enciklopedija popraćena 3D ship viewerom. Grafički gledano, ova je igra definitivno jedna od naprednijih u svom žanru (osim Jane's Fleet Commanda). Posebno ističemo mogućnosti dimne zavjese, smanjene vidljivosti (zbog lošeg vremena), svjetla za raspoznavanje i reflektora za potragu. Također među ljepše efekte ubrajamo i eksplozije te spektakularne noćne borbe. I zvučni su efekti također u 3D i fenomenalno se uklapaju u ambijent igre. Sučelje je isprva malo konfuzno, no nakon vrlo kratko upoznavanja, uvidjet ćete njegovu jednostavnost i intuitivnost. Omogućava igraču pogled na bilo koji brod, grupu brodova ili dio mora koji iz nekog razloga želi nadzirati. Ni na igrivost nemamo prigovora jer se sve odvija u real-timeu, sve je vrlo zanimljivo i dinamično. Sam borbeni engine raspolaže s više od 50 različitih vrsta topova i 13-ak tipova torpeda. Dakako, tu su i mogućnosti stradavanja od prijateljske vatre. Da se igra ne pretvori u čistu arkadu, pobrinut će se različiti čimbenici poput umora i iskustva posade, te zapovijedanje pojedinim brodom ili cijelom grupom. Dodajmo tome i 10-tak povijesnih scenarija iz Guadalkanala i Atlantika te 4 kampanje (za svaku državu po jedna). Tu je još i detaljan editor koji vam po završetku svih bitaka omogućava i kreiranje vlastitih. Multiplayer je podržan za igranje preko mreže, maksimalno 4 igrača, ili preko Interneta.


3D Ship viewer, i priložena enciklopedija, olakšat će vam raspoznavanje brodova i to bez ID Tagova.

Sveukupno gledano, ovo je fenomenalna igra koja će se dopasti svim zaljubljenicima u brodove i 2. svj. rat, ali i onima željnim pomorskih bitaka brodovlja, a ne podmornica, kao u svim ostalima. Po našem sudu, ova je igra prava alternativa Jane's Fleet Commandu ne samo tematski, nego i grafikom, kvalitetom i igrivošću koju u ovoj igri ne možemo drugo doli pohvaliti.

OCJENA

Jednostavno, prekrasno, i vrlo igrivo. Igra koju vrijedi pogledati.

89%

Bilo jednom u 32. stoljeću STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER

U posljednje vrijeme u ponudi kompjutorskih igri nema mnogo arkada. Ovo je jedna od njih

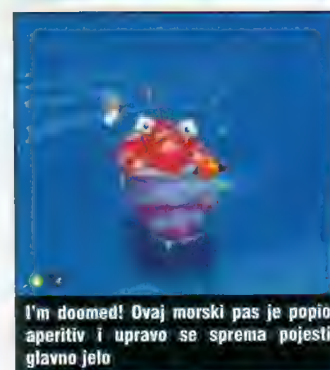


Jedan od najinventivnijih načina transporta: uđete u ovu kabinu za presvlačenje koja se uz nekoliko ženskih vrisaka i tupih udaraca počne tresti nakon čega ćete biti katapultirani na stazicu preko puta do koje morate doći

Ovaj vodopad zapravo je checkpoint na kojem se snima pozicija



Vaš ljuti šef...



I'm doomed! Ovaj morski pas je popio aperitiv i upravo se sprema pojesti glavno jelo

Svemirski cirkus u obliku arkadne igre

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Infogrames
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 200, 32 MB, 3Dfx
3D PODRŠKA	Glide
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PANDEMONIUM
Prastaro, ali ne znači da je neigrivo. Očito je da su ga stvaraoci ove igre proučili.

CRASH BANDICOOT
Legendarna arkada, sa PSX-a. Jeste li znali da je Crash činčila, bez obzira na to što sliči na vuka?!)

NETKO je, čini mi se, igrao Pandemonium, koji mu se toliko svidio da je odlučio napraviti njegov plagijat. Dobro, možda ne baš plagijat, ali ne mogu zanemariti veliku sličnost između Starshota i Pandemoniuma. Pa možda to i nije tako loše.

Arkada ne bi bila arkada kad ne bi imala svoju priču i zaplet - u kratkom uvodu bit će vam pojašnjeno tko ste zapravo vi i koja je vaša uloga. Sve se, by the way, događa u bliskoj nam budućnosti, u 32. stoljeću. Nalazite se na svemirskom brodu (oh, kakvog li iznenađenja!) gdje vaš šef, voditelj cirkusa, upravo proživljava sedmerostruki živčani slom jer mu je ljuti protivnik Wolfgang (nije Amadeus Mozart), vlasnik Virtua Circusa, uništio pomno pripremanu Missle parade. O kakvoj je točno paradi riječ nisam uspjela saznati. Razumljivo je da se vaš šef mora osvetiti Wolfgangu, a u tome će mu pomoći tko drugi nego vi. Vaše je ime Willfall, ne bih znala odrediti kojoj alienskoj rasi pripadate, a Starshot je vaš pomoćnik koji ima sposobnost pomicanja zvijezda. Budući je Virtua Circus sletio na planet Tensus (koji je, usput rečeno, planet odmora, nešto kao Hawai na Zemlji), šef vas šalje ondje da onesposobite neprijatelja i natjerate ga da napusti planet.

HOP-CUP I PUC-PUC

Nakon više-manje originalne priče sve se svodi na klasični recept - nađete se na planetu u pratnji svog pomagača učeći u početku kako se kretati, što skupljati, a sve ćete saznati približite li se svakom balonu na koji naiđete, tada će se pojaviti tekst koji vam objašnjava da su zeleni dijamantići energija, plavi streljivo (da, da, možete i pucati), crveni ovo, žuti ono i sve one trikove za izvođenje različitih skokova... Dobro bi bilo popričati i s likovima na koje nailazite jer će vam oni detaljnije opisati mjesto na kojem ste, kamo trebate krenuti i dati vam još mnogo korisnih informacija. Osim po kopnu, kretati se možete i u vodi, drugim riječima, možete plivati, ali ondje vas čekaju uvijek gladni morski psi koji plivaju triput brže od vas, tako da u većini slučajeva pokušaj kupanja za vas znači povratak na posljednju snimljenu poziciju, a za morskog psa fini ručak. Nezgoda je u tome što većinu vremena provodite hodajući po mostovima iznad same površine mora, tako da su šanse da padnete u vodu prilično velike, a povećava ih i nevjerojatno glup sustav upravljanja vašim likom. Primjerice, ako je vaš lik okrenut licem prema vama i vi stisnete tipku za skretanje udesno, on će krenuti prema desnom rubu ekrana, dakle kretat će se ulijevo. Ako je pak okrenut leđima prema vama, a vi skrenete desno, on će se opet kretati prema desnom rubu ekrana, ali ovaj put će i njemu to biti kretanje desno. Ne znam jeste li uspjeli shvatiti, ali poanta svega je da je kretanje potpuno zbunjujuće, pogotovo zato što se u ovakvim igrama stalno mijenjaju strane gledanja, stalno skačete i vrtite se, pa ovaj način upravljanja likom iziskuje dugotrajnu prilagodbu. Lijepo je znati da likovi, osim što govore engleskim jezikom, mogu ako vam je draže, govoriti francuskim ili njemačkim. Budući da ova arkada, kao i sve postojeće, ima simptom "pogineš pa se vratiš, pogineš pa se opet vratiš"" i tako unedogled kidajući živce na jednom te istom nivou, jako će vam koristiti što je unutar svakog nivoa nekoliko gusto razmještenih save točaka pa ako i poginete, nećete se morati vraćati mnogo unatrag.

Spomenimo još i grafiku koja je uz neku 3Dfx karticu glavni adut igre - vesela, šarena, s duhovito oblikovanim likovima, ali u nedostatku gorenavedenog nećete se lijepo provesti jer Direct 3D podrška ne postoji, a sa softverskim ubrzanjem nećete daleko doći jer u 640x480, što je najniža rezolucija pristojnog izgleda, igra je nevjerojatno spora i gotovo neigriva.

OCJENA

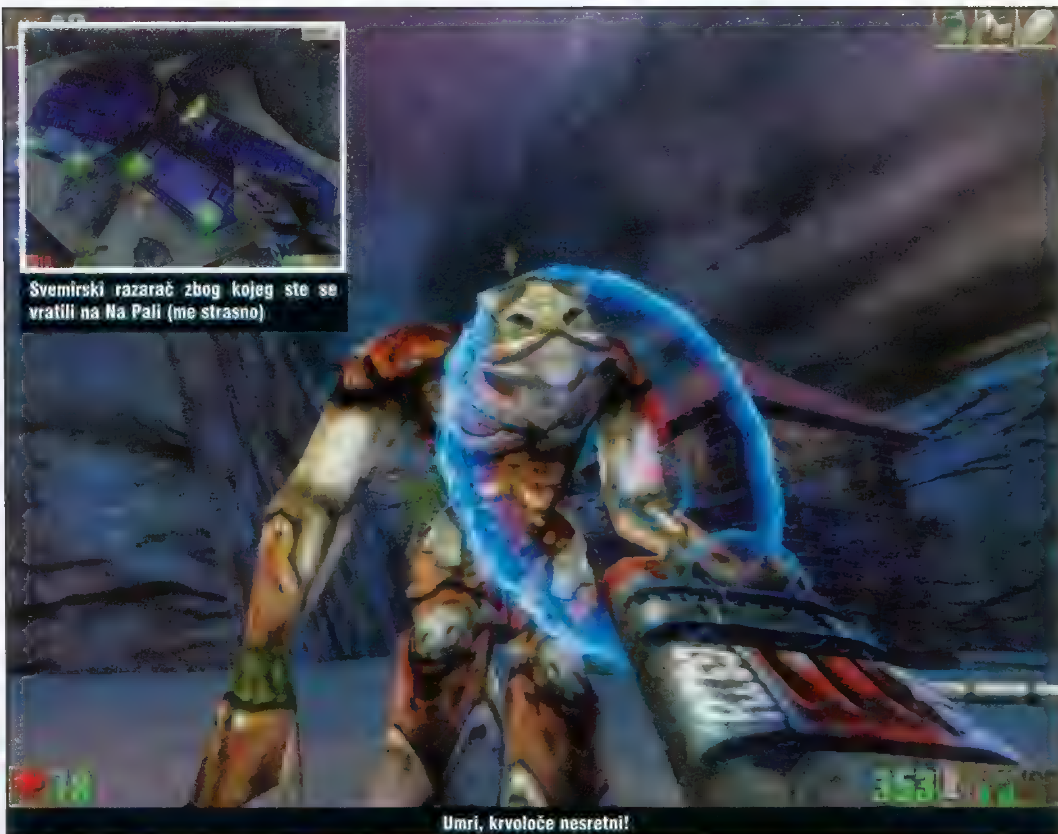
Ocjena bi bila veća kada bi postojala Direct 3D podrška.

65%

UNREAL RETURN TO NA PALI

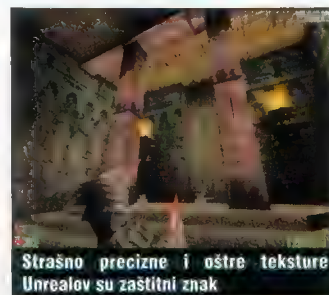
NaPali me nježno!

Unreal, kaj je to nekaj za jest?


Svemirski razarač zbog kojeg ste se vratili na Na Pali (me strasno)

Umri, krvoloče nesretni!


Vidite, jezgra igre je stara više od godinu dana, a i sada izgleda bolje od ostatka FPS-ova


Strašno precizne i oštre teksture Unrealov su zaštitni znak

Iako je ovo tek mission disk, ponekad djeluje gotovo kao nastavak

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Legend Entertainment
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 MB, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Open GL, 3Dfx, Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Net
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

UNREAL
Što reći? Sva sila Kvejk 2 klonova ovom engineu nisu ni do koljena!

U uvijek turbulentnom i stalno rastućem svijetu FPS pucačina malo je stalnih vrijednosti. Naravno, pod tim ne mislim na ono da se ovakve igre igraju iz prvog lica, da je u pitanju puška, klin, čekić, pištolj ili kakvo teže oružje i horde budala namjernika koje služe kao bespomoćno topovsko meso.

No, osim tih osnovnih postavki, ove su igre u posljednje vrijeme sve raznolikije i maštovitije te se sve više odvajaju od svog praoca Duma ili Kvejka, ovisno o tome kako na to gledate. No još jedna stvar koja uporno prati sve FPS nove generacije je i neumorna borba između konkurentskih grafičkih enginea koji su srž ovih igara. Situacija je danas prilično jasna, s jedne je strane Quake2 u svim svojim podvarijantama, a s druge periferci poput Litecha (Blood2, Shogo), Requiem potjerivača i ostalih anonimaca. Ah, da, pa tu je i Unreal, čudo programerstva koje se rađalo pune tri godine da bi bljesnulo u istoimenoj igri, a potom nenadano izgubilo svoj sjaj i palo u zaborav. Medvjeđu uslugu koju je tom potjerivaču priuštio Klingon Honor Guard bolje da i ne spominjemo.

JOŠ UVIJEK IMRESIVNO

Kao što vidite, pred nama je Unreal mission disk koji definitivno vraća svoju staru slavu dokazujući da mu nijedan od ostalih enginea nije ni do koljena. No, koji je zapravo bio razlog da se na ovo čudo gotovo zaboravilo? Jedan je vjerojatno i taj što prvobitni Unreal nije prošao baš sjajno zbog svog spetljanog i frustrirajućeg level designa, koji bi se nakon par nivoa mogao svladati jedino varanjem. Hrpa prekidača, teške zagonetke i gubljenja u labirintskim hodnicima nisu nikoga odveć obradovali. No, u Return to Na Pali je sve ispravljeno! Težina igre i zahtjevnost snalaženja u prostoru sada je puno primjerenija prosječnom igraču a krivulja učenja nešto blaža. Osim toga, NaPali posjeduje i konzistentiju priču koja se nastavlja na prvi dio (nakon bijega s planeta opet se na nj vraćate da biste za "vladu" pronašli nekakav data module) a i skladno je povezana govornim dnevnikom vašega junaka koji vam nakon svake misije kaže gdje ste i kamo dalje. Misije su nevjerojatno zanimljive i dojmljivo raznovrsne. Stoga nije nikakvo čudo što ste u jednom trenutku u golemom svemirskom brodu dugačkom kilometar, a minutu poslije ronite kroz zelenkasta jezera ili se pentrate snježnim padinama. Pojedine nivoe su radili čak i timovi ljudi, što objašnjava činjenicu da neki dijelovi igre istinski fasciniraju! Hodanje po olupini navedenog broda visokog 200m i skakanje u obližnje jezerce stvarno zna izmamiti pokoji uzdah i trnce po kralježnici! Uz osvježeni i prepravljeni dizajn nivoa, tu su i neka nova oružja (mitraljez, bacač granata) te nekoliko friških neprijateljskih vrsta. Nije mnogo, ali čovjeka veseli; no, ipak se mora imati na umu da ovo nije nastavak nego tek mission disk. To bi možda moglo objasniti i preživljavanje većine starih tekstura zbog kojih NaPali koji put previše vuče na original, ali se i to u većoj mjeri uspjelo izbjeći fascinirajućim igrama s dinamičnim osvjetljenjem i s nekoliko potpuno novih grafičkih efekata. Sve u svemu, igra impresionira, kako samom igrivošću (ovo pišem nezaslijepljen grafikom) fluidnošću animacije (ipak je engine star oko godinu dana), tako i samim gfx celofanskim omotom. Stoga jedva čekam da se konačno pojavi i ostatak Unreal tjerane bratije (Hired Guns2, UFO Enemy Unknown FPS itd.) za koju se nadam da neće krenuti stopama omraženog mi Honor Guarda koji su zeznuli u sljedećem: niti grafika može bez igrivosti niti , ajde, dopišite sami...

OCJENA

Ovu ocjenu promatrajte u rangu mission disk izdanja; da je ovo i samostalna igra, ne bi prošla mnogo lošije

85%

THRUST, TWIST N TURN

Ah, još jedna futuristička utrka u nabrijanim autima


Na ovakve se položaje auta brzo naviknite jer ih je napretek

INFO

PROIZVOĐAČ	Carts Entertainment
IZDAVAČ	Take 2 Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	Modem, LAN
PLATFORME	PC


City je prva i najdosadnija staza


Što bi se dogodilo da naglo zakočim na vrhu loopa?

Ah, još jedna futuristična utrka u nabrijanim autima, prvo je što će pomisliti većine čitatelja pogledavši slike. Isto će, vjerojatno, misliti i nakon pročitanog teksta.

Trust, Twist n Turn vam nudi jedinstvenu priliku da zasljepljujućim brzinama vozite kroz fantastično deformirane staze goleme loopove i skokove od kojih će vam zastati dah, sve to postavljeno u futuristični scenarij s dosad neviđenom 3D grafikom koje bi se posramili i najveći.

Zanimljivo što sve ne bi napisale te markentiške lisice da bolje prodaju svoju igru. Ima tu malo istine, ali ponekad stvarno nemaju obraza. No, zato vi i čitate Hacker, da ne biste nasjeli na takve jeftine trikove. Ipak, nije ni njima lako, pogotovo u jednom ovako izlizanom žanru gdje se svaki mjesec konkurencija povećava za nekoliko primjeraka. Riječ je naravno o futurističnim utrkama.

"Ubrzaj, zavij i okreni" je tipični primjerak žanra. Nakon standardne intro animacije s akcijom nabijenim kadrovima lude vožnje po futurističnom gradu i prateće glazbe s pretjeranim basovima, dolazimo i do početnog izbornika. Ponuđeno je Arcade, Time Trial i Network Game. Krenemo od kraja. Network je utrka u mreži, a Time Trial besmislena utrka s vremenom, tj. vozite se i obarate svoje rekorde sami na stazi. Samo za fanatike. Arcade je, naravno, normalna utrka s protivnicima umjetne inteligencije. U početku su dostupne samo tri staze, ali ćete s vremenom otkriti i ostale osvajanjem prvog mjesta u nekoj od njih (ali samo ponekad) ili nakon određenog broja pokretanja igre. Ovo je najčudniji način dobivanja novih staza. Nadamo se da će se uskoro pojaviti neke šifre za to. Ukupno je osam različitih staza, ali se s par trikova (dan/noć) broj povećava na šesnaest. Moram priznati da su napravljene domišljato iako nisu tako izgledale na prvi pogled. Vjerojatno je dojam pokvarila grafika koja je sve osim neviđena. Nakon odličnog Rollcagea koji nas je razmazio svojom grafikom, ovo izgleda pomalo otužno. Ima i TTT nekih zanimljivosti, poput prekrasne teksture neba u Clouds stazi, ali s fiksnom rezolucijom od 640*480 u vrijeme kad svi kupuju 17 i 19-inčne monitore? No, postoji tu i jedan mogući razlog zašto je grafika takva kakva je. Uz igru dolazi i besplatni track editor s kojim možete napraviti staze poput onih na početku jer su i sami autori rabili baš taj program. Koliko je jednostavan za uporabu, nažalost, ne možemo vam reći jer ga nismo dobili u ovoj verziji. Autori se nadaju da ćete uskoro na Internetu moći skinuti na stotine staza koje će napraviti mladi entuzijasti s odveć slobodnog vremena koji će tako odraditi njihov posao.

Ako bolujete od vrtoglavice, ova igra definitivno nije za vas

Ako su vam već dosadile utrke kao što su Rollcage, Dethkarz, Xs Racing, a futurističnih vam nikad dosta, s ovom ćete igrom ispuniti par ljetnih dana i vjerojatno je ubrzo zaboraviti. Ja već jesam. Kako se ono zvala?

Mario Bošnjak

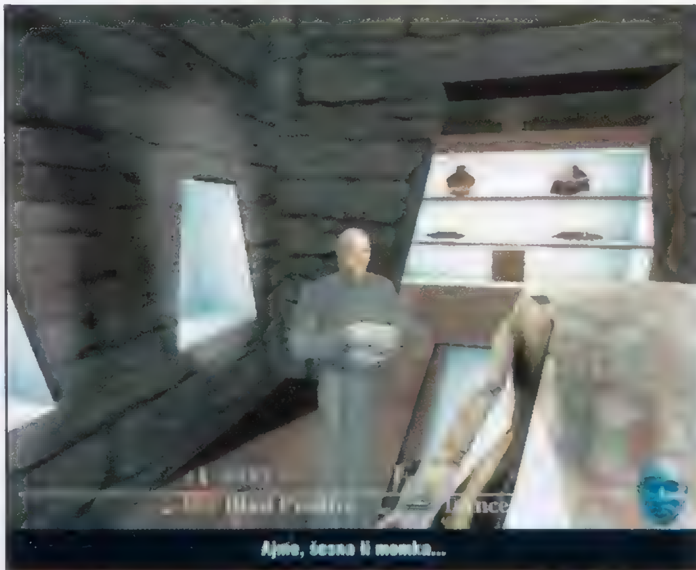
OCJENA

Još jedna utrka u nizu. Prosječna grafika, staze su donekle zanimljive.

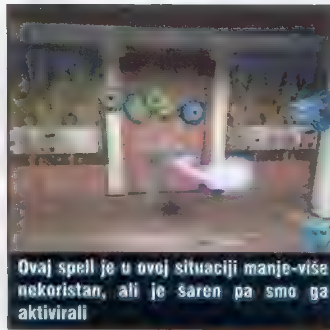
71 %

GUARDIAN OF DARKNESS

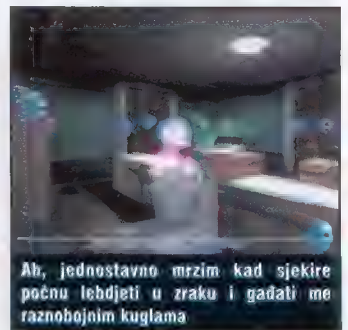
Jeste li ikad poželjeli biti egzorcist i bacati svakojake šarene spellove na različite... stvari?



Ajme, šesna li momka...

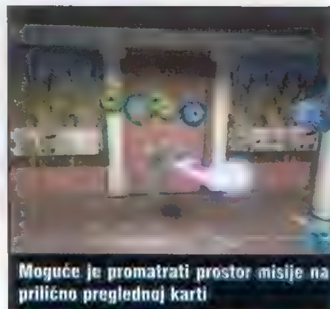


Ovaj spell je u ovoj situaciji manje-više nekoristan, ali je šaren pa smo ga aktivirali



Ah, jednostavno mrzim kad sjekire počnu lebdjeti u zraku i gađati me raznobojnim kuglama

Ja volim 'vatat' duhove



Moguće je promatrati prostor misije na prilično preglednoj karti

INFO	
PROIZVOĐAČ	Cryo Interactive
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Ah, divno je biti egzorcist... Kao prvo, možete potpuno obrijati glavu i hodati okolo u optimističnom crnom ogrtaču. Zatim, možete iz ruku ispucavati šarene svjetlosne efekte, što će vas zasigurno učiniti najpopularnijima na svakom tulumu. U tom ćete poslu susretati mnoge fascinantne ljude od kojih su neki, doduše, već tisućama godina mrtvi, no to ih ne čini ništa manje zanimljivima, jedino što nije ugodno stajati u njihovoj blizini iz jednostavnog razloga - vrlo dugo nisu prali zube. Ne treba ni spominjati da egzorcisti odlično prolaze kod suprotnog spola jer - obrijane glave, glomazni crni ogrtači i konstantna prijeteća šutnja trenutačno su glavna furka.

Ovdje zapravo imamo jednog egzorcista (riječ je o čovjeku koji, koliko god za to izmišljao otmjene nazive, zapravo pokušava pronaći sve one koji ne želi prihvatiti vlastitu smrt i rastaviti ih u djeliće). Ili preciznije, kako su to proizvođači lijepo sročili: "karizmatični junak: Ekna, mistični svećenik, usamljen i tajanstven redovnik egzorcist". Njegov je posao, proučavajući paranormalno, kroz deset misija očuvati tajanstvenu granicu između života i smrti, za što ga je zadužila ultramisteriozna organizacija The Gate. Toliko o priči - riječ je naprosto o gomilanju izraza "tamno", "misteriozno", "supertajno", "smrt", "mistika" i sličnih, što smo susreli u nebrojeno mnogo igara dosad jer proizvođači svojom glavnom publikom drže poluinteligentne darkere. Ali, što ćete, takvo je stanje stvari, forma ima prednost nad sadržajem.

GoD je akcijska avantura. Eknu gledate iz trećeg lica, tombraiderovski, i to iz dva moguća kuta, što znači da ćete se u određenim situacijama njegovoj ćelavoj glavi moći diviti i sprijeda. Igra bi trebala funkcionirati tako da istražujete okoliš u jednoj od deset misija i da, kad zatreba, uporabite neke od svojih 30-ak mističnih moći, odnosno čarolija koje se dijele na Warrior (borbene) i na Medium čarolije (medium bi ovdje trebalo značiti medij, a ne umjereno). Istodobno možete rabiti samo jednu iz svake kategorije. Da biste uporabili ili promijenili trenutačni spell, morat ćete platiti nešto spell pointova. Svaka čarolija je podrobno opisana u Spell izborniku. Primjerice, za Trance je službeni opis: "subliminalni kontakt s glavnim entitetom". Borbene spellove ćete rabiti protiv različitih zlih stvorenja koja će vas napasti i predmeta najrazličitije primjene, u čemu bi trebao biti vrhunac "avanturističnog doživljaja". Avanturistički dio igre je prilično loš i nezgrapno izveden: da biste došli do nekog predmeta, morate cijelu vječnost skrolati kroz inventorij, a ako vam koji ispadne, gotovo ga je nemoguće ponovno pronaći... Grafika je u najboljem slučaju osrednja, s vrlo kockastim likovima. Kad idete iz sobe u sobu, ne krećete se slobodno, nego vas igra samo prebaci u drugu sobu čim pritisnete na vrata.

Sve bi nedostatke ove igre čovjek i mogao pretrpjeti kad bi bilo nekakvog smisla u svem tom prepotentnom mistično-egzorcističko-zlokobnom prepucavanju. Jedna poruka proizvođačima igara: za jednu je avanturu potrebno mnogo više od nekakvog zamišljenog misticizma, dok je za jednu akcijsku avanturu potrebno, povrh toga, i malo programerskog i dizajnerskog umijeća.

Mislav Mataija

OCJENA

Uzalud vam trud, egzorcisti.

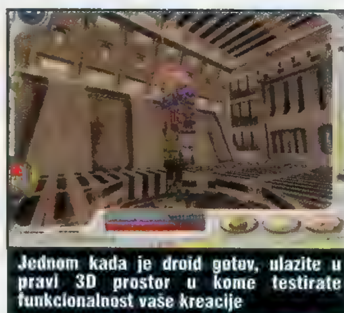
35%

STAR WARS DROIDWORKS

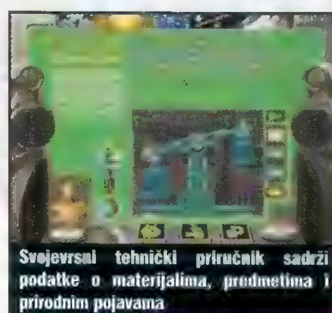
LucasArts i dalje muze Star Wars svemir do krajnjih granica. Pred nama je još jedan takav proizvod



Ovo je radionica u kojoj sklapate droide. Na raspolaganju vam je velik broj dijelova pomoću kojih treba složiti idealnog droida za pojedinu misiju



Jednom kada je droid gotov, ulazite u pravi 3D prostor u kome testirate funkcionalnost vaše kreacije



Svojevrsni tehnički priručnik sadrži podatke o materijalima, predmetima i prirodnim pojavama

Šteta što ovakvih igara nije bilo u doba mog djetinjstva...

INFO

PROIZVOĐAČ	Lucas Learning
IZDAVAČ	Lucas Learning
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

George Lucas domislio se zanimljivom načinu edukacije najmlađih u čistom Star Wars duhu.

Djeca najlakše uče kroz igru. Krenite li im objašnjavati osnovne zakone fizike, vjerojatno će zaspati, ali povežete li tu temu s njima zanimljivom pričom, sve će vrlo brzo upiti, a da toga neće ni biti svjesni. Tim se trikom poslužio i tata Lucas u svom nastojanju da stvori komad softvera koji će biti zabavan, ali ćete nešto i naučiti.

Droidworks ima vrlo jednostavnu pričicu. Igrač se nalazi u ulozi pobunjeničkog špijuna koji se uvukao u redove simpatičnih Jawasa ne bi li se upoznao s njihovom tehnikom gradnje droida. Pred njim je niz misija koje treba izvršiti, ali to može samo gradnjom odgovarajućih robota sposobnih za obavljanje određenih zadaća.

Igra se odvija na dvije razine. U prvoj se nalazite u radionici gdje slažete svoje droide. Prije same gradnje morate se upoznati sa zadaćom svake misije da biste znali što očekuje robota i kakvi su konstrukcijski zahtjevi za određenu misiju. Od mnogih ponuđenih dijelova sastavljate droida birajući odgovarajući pogon, tijelo i ekstremitete. Kad ga složite, počinje vaša misija. Igra se seli u 3D prostor gdje ispitujete ponašanje svoje kreacije u praksi. Ako ste odabrali prave dijelove, obavit ćete posao bez po muke, a ako niste, natrag u radionicu.

Droidworks je fenomenalno ostvarenje. Pravi je užitak susresti se s igrom kojoj nije isključivi cilj razoriti ili pobiti sve što vidite. Ova igra ima pitomi karakter - cilj joj je da djeca kroz igru nauče ponešto o Star Wars univerzumu, ali i više. Dio misija zahtijeva poznavanje fizike, materijala i osnovne mehanike. Sva su osnovna načela razumljivo objašnjena u igri, a posebno je dobro što korisnik odmah primjenjuje naučeno, pa znanje ostaje trajno. Iako je namijenjena djeci do deset godina, ovu bih igru mirne duše mogao preporučiti i starijima. Na kraju, kreativnost i maštu ne trebaju vježbati samo djeca, zar ne?

Dario Rakovac

OCJENA

Rijetko kvalitetan spoj edukativnog i zabavnog softvera s dodatnim plusom zbog Star Wars tematike.

80%



OUTLAW RACERS

Utrke s onu stranu zakona



Di se još plaća 150 $ za prolaz kroz crveno svjetlo?! Žalit ću se na ovo.



Ovo je naprava za transport između dvaju gradova, a juri ko blesava



Na cesti ima više policijskih nego civilnih automobila, pa ti onda juri

Ako vam baš nije neka kriza, ne posežite za ovim derivatom utrke

INFO

PROIZVOĐAČ	Gremlin Interactive Australia
IZDAVAČ	Gremlin Interactive Australia
MIN. KONFIGURACIJA	P 200, 32 MB, 1 MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P II 200, 32 MB, 2 MB grafička
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

Sve je počelo jednog lijepog sunčanog dana u jednom lijepom američkom gradiću. Noćna mora stanovnika obistinila se kada su u grad stigli oni: Outlaw Racers.

Pogodili ste, i vi ste jedan od njih. Kao što sama riječ outlaw kaže, utrka u kojoj sudjelujete održava se mimo zakona. Svi na cesti vaši su neprijatelji, od nevinih prolaznika do konkurenata u utrci, a posebno se to odnosi na policiju koja vam ne da mira i cijelo vas vrijeme prati kamerama postavljenim po cijelom gradu. Poseban im je gušt uloviti vas na crvenom svjetlu, kad ćete čuti samo jedan klik fotoaparata, a potom slijedi oduzimanje određenog novčanog iznosa s vašeg računa.

Ideja bi se još možda i mogla progutati kad bi njena realizacija bila 80 % ambicioznija. Ovako smo ostavljeni na milost i nemilost igri koju ne krasi nijedna osobina, ali zato ima nekoliko mana. Prva (i najvažnija) je ta da svi vaši protivnici startaju dvostruko brže nego vi pa već na samom početku zaostajete koji kilometar. Istina, možete nadograđivati svoj automobil, ali za to treba skupiti love, a za lovu treba pobijediti utrku i po mogućnosti ne činiti prometne prekršaje. Složit ćete se sa mnom, ovo posljednje je gotovo nemoguće, ali nadobudni policajci neće vam dati mira. Druga nesretna okolnost je da vaš automobil i kada stanete, ne stoji, nego polako klizi naprijed kao da je na blagoj nizbrdici. Zajedno s mogućnošću skretanja na mjestu postaje iritantno. Ova bi igra možda prošla da je napravljena prije desetak godina, ovako će mi ostati u sjećanju jedino po tome što su background glazbu napisali i otpjevali neki Srbi iako je igra australskog porijekla. Nisam saznala kako su se oni našli ondje.

Kristina Jeren

OCJENA

Tromi automobil ganjaju superokretni policajci. Nije baš za poludjeti od sreće.

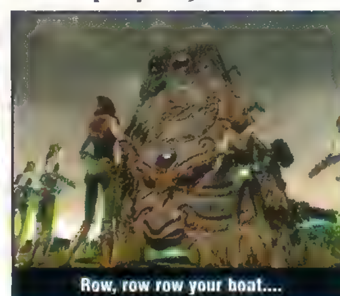
49 %

SAGA: RAGE OF THE VIKINGS

Nekada je postojao Warcraft. Prvi korak nakon Dune 2. Potom je uslijedilo mnoštvo novih real time strategija. Pa zbog čega nam, pobogu, trebaju igre koje se vraćaju na tu prapovijesnu razinu



Ovdje ne pale Njavrini krediti. Da bude još bolje, sve se radi na ruke!



Row, row row your boat....

likovi izgledaju kao da su iskočili iz Cannon Foddera

INFO

PROIZVOĐAČ	Elite System
IZDAVAČ	Elite System
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB RAM
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	Modem, LAN
PLATFORME	PC

Predefinirana koncentracija koju igrač rabi da bi završio neku real time strategiju skoro se konstantno troši oko sređivanja resursa ili mlaćenja neprijatelja.

Bazirana na smiješno izrutiniziranim "sakupi resurse ne bi li izgradio bajtu i ne bi li održao obitelj ratnika do sljedeće zime" zadaćama, igra se ograničava ovim izbanaliziranim karakteristikama- ne znam kako je vama, ali meni ovo ide na jetru.

Lokalizirana u vrijeme Vikinga koji, eto, imaju jednu od najzanimljivijih folklorno-povijesnih karakteristika, Rage Of The Vikings je čvrsto bazirana na folklornoj bazi (likovi čak govore autentičnim jezikom). Da budem iskren, to joj možda daje par bodova u edutainment koncepciji, ali kao igri ne donosi joj apsolutno ništa. Naime, da ne prtljam sa stručnim pojmovima, sići ću na laičko izražavanje: igra je sranje... Za izgradnju kuće potrebno je dvije gladne godine. Sve izgleda kao da je pisano u Visual Basicu (iako to obično ne znači previše, ovdje ću to spomenuti), glazba je crap, a likovi izgledaju kao da su iskočili iz Cannon Foddera. Spisak stvari koje ne valjaju (da...igrivost također) ne stanu u recenziju, tako da nije teško zaključiti da igru ne treba kupovati.

Simpatična ideja koja se krije iza dugotrajnog zlorabljenja koncepta igara, ali sa sasvim ne igraće strane, Saga ima zanimljiv koncept. Naime, iako ovo zvuči blesavo, ideja trpanja povijesnih podataka u igre nije koncept rabljen samo u hrvatskim igrama. Kada malo bolje pogledam, smatram da bi se, uz malo bolju i šareniju grafiku, ovakav žanr edu-akcijskih softverskih igraćkih tvorevina mogao sasvim normalno prograti .

Damir Rukavina

OCJENA

Najgore govno od igre; dobar skriveni koncept.

5 %

RAGE OF MAGES 2 NECROMANCER

Necromanceri... negativci... još jednom, narode! Uistinu!



Prepišite komentar od ROM 1 i bit ćete dovoljno blizu



Zijev...

igra, kratko i jasno, ne valja

INFO	
PROIZVOĐAČ	Buka software
IZDAVAČ	Monolith software
MIN. KONFIGURACIJA	P233 64MB RAM
NAŠA PREPORUKA	P2300 32MB RAM
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	Lan, modem, net
PLATFORME	PC

Rage of Mages je zapravo bio nešto iz čega je u nekim elementima evoluirao Baldur's Gate. No, čini se, neke stvari nikad ne napreduju.

Za primjer uvodnog paragrafa uzet ćemo, Bože, slučajnosti, Rage of Mages 2: Necromancer. Prvi je dio bio super, samim time što su ga napravili Rusi koji su imali koncept komercijalne igre isplanirane tako da bude jedinstvena. I bila je. Do Baldur's Gatea. No, kako stvari idu naprijed, konkretna definicija igre se zaustavila na mission based radnji. Mislim, nema tu ničeg lošeg, osim činjenice da je Dvojka prokleto identična.

Nova grafika? Zabijte si je. Ovdje nema ništa novog osim misija, pokojeg novog čudovišta (pogodili ste: zombiji) i neprijateljskih magova koji na vas bacaju drain life (whoop de friggin do). S druge strane, ovdje sasvim sigurno možete naći sve ono što ste od ROM-a očekivali. Tu su klasične zanimljive borbene sekvence, taktiziranje, gomila magičnih predmeta i novi grad u kojem kupujete robu i unajmljujete plaćenike. Bogom dan CD, s druge strane, ni u kojem slučaju nije dostojan one dvojke u naslovu. Kao što sam to spomenuo za Brood Wars, sve što ovdje imamo moglo se spakirati u patch od 10 MB. Šteta.

Što se priče tiče, klasična rutina putovanja u daleku zemlju postavljena je kao isprika što započinjete bez naoružanja i iskustva (niski profil, kužiš?). Osim toga, ova igra u globalu kapitalno puši. Da je možda riječ o nečemu novijem od single playera i necromancera, bilo bi O.K. Ali kako to ide, siguran sam da možete i bolje iskoristiti vrijeme nego igrati ROM2. Dati si otpiliti nogu, primjerice.

Rage of Mages 2: Necromancer je upao u jamu nastojeći napraviti dobar nastavak originala. No, kako se povijest ponavlja, cijela stvar ispada gora od originala. Ne kupovati....ozbiljno

Damir Rukavina

OCJENA

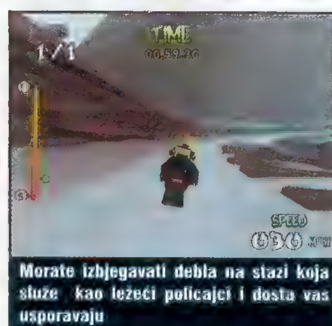
Propuštena prilika izrade decentnog nastavka. Kupiti jedino ako vam se igra misslion disk.

45%

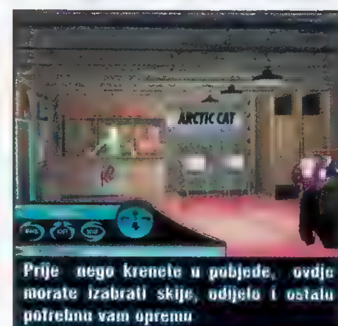
EXTREME WINTER SPORTS



Ovdje nije nikakva nauka prolaziti između zastavica



Morate izbjegavati debla na stazi koja služe kao ležeći policajci i dosta vas usporavaju



Prije nego krenete u pobjede, ovdje morate izabrati skije, odijelo i ostalu potrebnu vam opremu



A sada lijevo, a sada desno, što prije dođete i to je to !! Samo mi je trebalo deset puta objasniti

Tko voli, nek' izvoli !!! Nitko ne voli pa ... (zna se)

INFO	
PROIZVOĐAČ	Activision
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, Win95
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, Direct3D
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet
PLATFORME	PC

Tvrtka Activision, čije su sve dosadašnje igre bile uspješne jer su unosile dašak svježine, odlučila je izdati jednu "zimsku igru" kakvih smo se već zasitili.

Extreme Winter Sports je igra koja zapravo i nije vrijedna spomena jer smo već mnogo puta dosad opisivali igre na tu temu, ali kako ne smiju u časopisu biti samo igre s ocjenom iznad 90 %, reći ćemo nekoliko riječi i o njoj. Kao i u onih preostalih 20 sličnih i skoro istoimenih igara, izabrat ćete si jednu od ponuđenih staza i proći je na dasci za skijanje, skijama ili "snježnom vozilu" (tako ja to zovem). Dakako, sami birate skije (ne, Elanove vam neće biti ponuđene), snježno vozilo ili dasku za surfanje po snijegu - to već zna svako dijete.

Uzalud sam tražio nešto čime bi se ova igra razlikovala od ostalih, nisam našao nijedan jedini trag pa sam nakon 2 min odustao i vratio se Boulder Dashu, ovaj, hoću reći Kvejku 3.

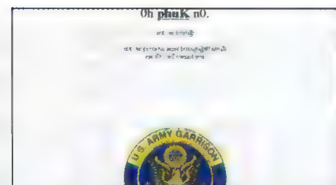
Miroslav Puljiz

OCJENA

Jedna od mnogih nezanimljivih igara posvećenih zimskim sportovima...

44%

Novosti danas



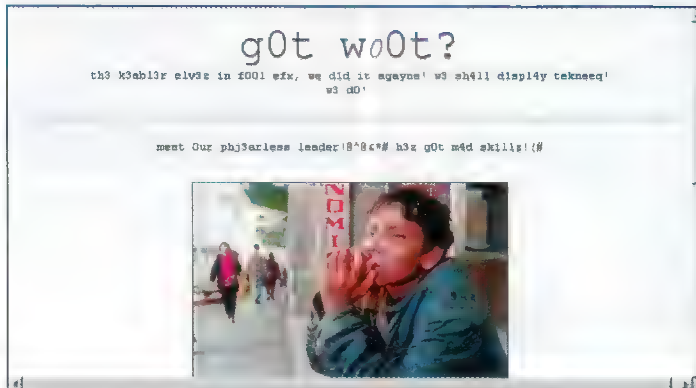
Američka vojska je nemoćna kad je riječ o hakerskim napadima

Dok se veliki dio svijeta bori da Internet ostane ne cenzuriran i slobodan, Australija je učinila korak natrag donijevši zakon kojim je dopustila cenzuru na Internetu pa je tako još jedan vid potpune slobode propao. Ljudi su uvijek imali tendenciju ograničavati jedni druge, tako da nas ni ova cenzura nije odveć iznenadila.

ACPM (Anti Child Porn Militia) su već dugo prisutni na webu, imali su nekih poteškoća u svojim redovima, no i dalje nastavljaju s radom. Tako su bili i na Defconu7. Zasad ta organizacija traži dobrovoljce na nekoliko područja pa ako vas zanima o čemu je riječ i želite utrošiti impulse na korisnu stvar, posjetite http://www.infovlad.net/ACPM/ .

Važne informacije nisu dovoljno zaštićene, to nije nikakva novost. Istraživanje Odjela za energiju (u SAD-u) pokazalo je da su podatci o nuklearnim reaktorima slabo zaštićeni. Rezultati su dobiveni nakon testiranja Lawrence Livermore Laboratory na izvanjske napade kakve bi mogle provoditi različite terorističke skupine. Makar se sve više novaca troši na sigurnosne alate, mnogo je važnih podataka još nezaštićeno i tako će ostati do daljnjega.

Stručnjaci koji se bave antivirsunom zaštitom ustvrdili su da je pisanje virusa za Windowse teže nego pisanje virusa za Unixoidne platforme. Isto tako, mnogo je više rada trebalo da se od virusa zaštite Unixoidne platforme (na Unixu više vladaju crvi, nego virusi) nego Windows zbog javnog koda Unixa. Svaki programer koji ima određeno znanje može preprogramirati Unix jezgru stvorivši tako novi operativni sustav. Ali isti tako, programer koji ima uvid u jezgru operacionog sustava može otkriti mnoge greške i poslije ih iskoristiti. Sad se, dakako, postavlja pitanje je li besplatno bolje?



Čak ni vojne knjižnice nisu pošteđene hakerskih napada

30. lipnja počela je konferencija o sigurnosti Windwosa NT pod nazivom NTBugtraq Conference na kojoj se govorilo o sigurnosti Windwos NT-a, različitim zakrpama, Windwosima 2000, rupama u sigurnosti i tako dalje. Konferencija koja je održana u Lindsayu, Ontario, Canada, pokazala se dobrim načinom kako upozoriti ljude na sve greške i propuste što ih Windows NT donosi.

Kad smo konačno svi naučili kako djeluje Back Oriffice i kako ga se riješiti, njegovi tvorci Cult of the Dead Cow su izjavili da će 9. lipnja (početak Def COn konferencije u Las Vegasu) pustiti Back Oriffice 2000 koji će pokazati kako je Windows platforma loš odabir operativnog sustava za korisnike. Isto tako, izjavili su da će se BO 2000 teže otkrivati od svog nećaka, običnog BO-a (takozvani Back oriffice vulgaris). Brojka instaliranih BO-a (vulgaris) diljem svijeta došla je do 500 000, što je alarmantan broj. Svi se moramo spremiti za BO 2000, stoga pazite na nove updateove vaših antivirusnih alata.



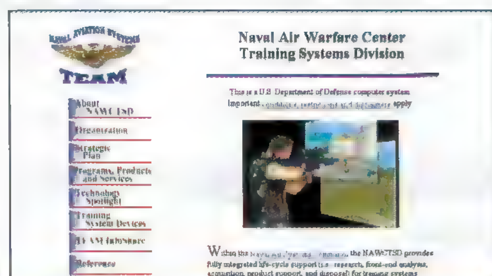
Keebler elves su hakeri-patuljci

Svi bi pomislili da se Japan, kao jedna od najrazvijenijih zemalja na svijetu, pobrinuo o zaštiti svojih računarskih sustava, ali čini se da nije tako. Dio vladine organizacije koja se bavi Internetom poručio je da je Japan vrlo ranjiv na hakerske napade i da bi se trebalo nešto hitno poduzeti. Danas se sve više okrećemo Internetu pa bismo se trebali pobrinuti i da se zaštitimo, ne možemo vječno apelirati na ljudsku savijest i moral (kojeg je sve manje i manje).

Prettypark crv (nanio je oko 7,6 milijardi dolara štete vladi SAD-a) će biti uzor mnogim novi virusima, pretpostavljaju znanstvenici diljem svijeta. U budućnosti će se virusi specijalizirati u krađi vaših lozinki i povjerljivih dokumenata šireći ih Internetom. Sve antivirusne kuće izjavljuju da ne mogu napraviti zaštitu prije nego se virus pojavi, a nakon zaraze sve je već gotovo. Isto tako, pretpostavlja se da će nove generacije virusa rabiti Javu i Active X, skriptne jezike za izradu web stranica. Ako su ova predviđanja točna, male su šanse da se zaštiti privatnost podataka na Internetu.

Tko je god radio s Linuxom zna da se na sam spomen antivirusne zaštite njegovi korisnici samo nasmiju jer način na koji Linux raspolaže svojim resursima ne dopušta da se napravi neka šteta čak i ako se pokrene neki zloćudni program. Ipak, smatra se da bi Linux s antivirusnim programom mogao štititi ostatak mreže (normalno, ako služi kao mrežni server).

Kelli Michetti je muž tako uzrujao svojim neprestanim boravkom za računalom da je i sama morala postati haker, ali u doslovnom smislu te riječi (riječ hack u doslovnom prijevodu znači zasjeći, sjeckati). Nakon što je pokušala prekinuti dovod struje prema računalu, razbila mu je računalo batom za meso. Eto, i to se događa.



Vojni siteovi SAD-a su česta meta hakera



Elektronske posjetnice znaju biti efektne

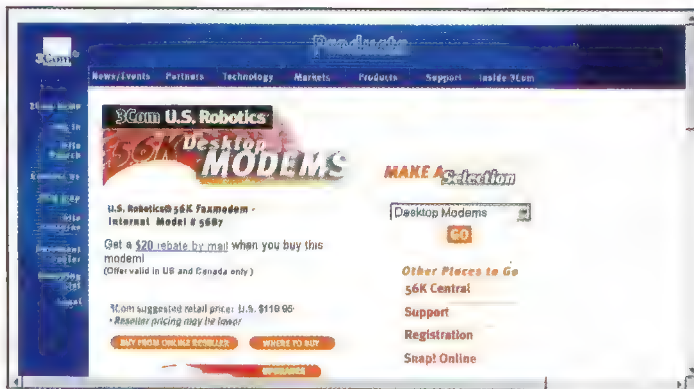
JP s AntiOnlinea je oduvijek imao neke čudne ideje (pa tako i prijetnje sudskim tužbama protiv nekih siteova). Tako je na AntiOnlineu objavljeno da su nakon duge istrage otkrili pravi identitet vođe hakerske grupe Forpaxe, m1crochipa napisavši gdje živi. Ali njihova istraga i nije bila baš nešto jer je neoh mnogo prije toga na jednom hakiranom siteu ostavio sve podatke o m1crochipu, od njegove kućne adrese preko imena do telefonskog broja.

hr.mag.hacker

Kad se god nešto novo dogodi, a vezano je uz časopis Hacker, to se odmah objavi, ljude se upozori da mogu uživati u novim sadržajima, da su stigli novi ekskluzivi, a njih to veseli jer vide da su brinemo o njima. S hr.mag.hacker, Hackerovom news grupom, nije bilo tako. Zašto? Zato jer je glavni urednik zezator kojem se nije dalo to objaviti? Ma ne.



Na hr.mag.hacker se raspravljalo o hardveru.Od CD-a...



...do modema

Jednostavno nismo znali kada će grupa biti otvorena. Nakon što sam zagnjavio Carnetovog news administratora da se otvori grupa, trebalo je malo glasovati hoće li se to uopće dogoditi. I srećom, otvorila se. Ali, to je tek početak priče. Trebalo je obavijestiti Hinetovog news administratora da počnu prenositi hr.mag.hacker. I to smo sredili. I na kraju sam još zagnjavio Carnetovog news admina da stavi opis grupe, tako da smo sada kompletni. A znate što je najbolje? Grupa nije nigdje bila oglašavane, samo je rečeno da će se otvoriti, pa nisam ni očekivao da će biti mnogo prometa na početku. Prevario sam se. Hackerova je grupa najednom živnula i sva je silina postova počela pristizati u hr.mag.hacker. Bili smo jednostavno oduševljeni. Kad smo se pribrali, stavili smo mali uvodni pozdrav koji se potom razvio u dugačku diskusiju o tome kako ćemo BUG-ovce samljeti ovaj put u NFS4, na što se oglasio i glavni i odgovorni urednik BUG-a Miroslav Rosandić izrazivši svoje mišljenje o svemu tome. Bilo kako bilo, Hackerov tim marljivo vježba (kao da sada nismo dovoljno dobri?), tako da će biti zanimljivo na sljedećem Infou.

Kad smo kod BUG-a, bilo je tu i rasprava kako je Hacker, čini se, prvi put završio na BOL-u (BUG On LIne), tj. na BUG-ovoj Zločestoj stranici, gdje se objavljuju neke greške u tekstovima. Uostalom, navratite na http://www.bug.hr/zlocesta pa sami pogledajte.

Ali da ne bismo tu stali s glavnim i odgovornim urednicima, javio se i Silvano Bucić, urednik PC Playa. I dogodilo se nešto čudno. Ljudi koji rade za PC Play su počeli biti aktivni sudionici hr.mag.hacker news grupe. Tako danas možete vidjeti Gandalfa kako savjetuje mladež i vodi pomalo perverzne razgovore o današnjim igrama i njihovoj prošlosti (ti pomalo perverzni razgovori su pretežno bili sa mnom :)). I tako, malo pomalo je naša "mala" grupa postala okupljalište dobro raspoložene ekipe.

Vodile su se rasprave o starom dobrom Commodoreu 64 i igrama koje smo vrtjeli na njemu. Naštimavanje glave na kasetofonu je bila prava muka, ali sve je to vrijedilo jer je igrivost bila na visokom nivou. Naš hardverski stručnjak Patrik se sa sjetom u glasu (slovima?!?) prisjećao kao je bio dobar Commando ili Mr. Robot. Svi smo s nostalgijom komentirali o starim igrama.

Nakon raspravljanja o igrama, došle su na red žene. Ali ne bilo kakve, nego one koje rade u informatičkim časopisima. Tako je bilo riječi i o našoj Kristini koju su mnogi htjeli izabrati za miss, a kako vrijeme prolazi, glasova je sve više pa bi se uskoro Kiki mogla pohvaliti još jednim trofejom.

Na grupi se, osim Hackerove ekipe (Chris, Patrik, Damir, Kristina i moja malenkost) može naći dosta zanimljivih osoba. Jedan od već skoro zaštitnih znakova Hackerove grupe je Gjuro Pedala. Da, da bez smijeha u posljednjim redovima, Gjuro (bok Gjuro) je, ako se ne varam, bio ponosan vlasnik 100 posta (Gjuro je brojao) u grupi. Ako se varam, već će me oni ispraviti, ne bojte se.

Osim standardnih razgovora vezanih uz igre, bilo je tu i nekoliko hardverskih pitanja. Malo o zvučnicima, o CD-ROM-ovima koji neće čitati "spržene" CD-e, pa o modemima. Svi su problemi riješeni više ili manje uspiješno, ali su riješeni, tako da smo svi sretni i zadovoljni.

Kako je hr.mag.hacker grupa koja se bavi raspravama o časopisu Hacker, bilo je i nekoliko prigovora na dizajn CD-a i Hackerovih stranica (http://www.hacker.hr) . No naš glavni urednik i autori CD-a su dali potpuno logično objašnjenje obećavši da će sve biti sređeno, natuknuvši da se nešto sprema i da se svi trebamo strpiti još samo malo.

Pogledate li ostatak useneta, vidjet ćete da ima dosta vrijeđanja, oglašivanja i ostalih stvari koje nam i nisu tako drage. Bilo je toga, doduše, nešto sitno, i "kod nas", ali kako su na takve pojedince reagirali svi (dobro skoro svi) sudionici grupe, nakon nekog vremena su se i oni smirili, život je nastavio teći i svi smo mogli uživati u međusobnim raspravama. Nemojte pomisliti da mi ne želimo komentare. Mi ih želimo, čak i očekujemo, ali prostačenje i vrijeđanje bez razloga ne vodi ničemu. Kad stigne nekakav konkretan prijedlog, s veseljem ćemo ga uzeti u obzir jer, uostalom, Hacker je jedini časopis s kojim se igra.

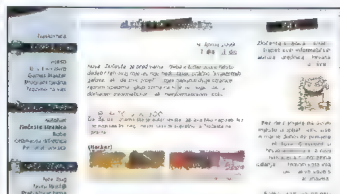
Dakle, Hackerova grupa je hr.mag.hacker (ako još niste znali) i željno očekujemo ljude da pogledaju što se događa, da malo komentiraju, uglavnom - da se zabave. Stoga, navratite.

Da ne povjeruješ

Prije nekoliko tjedna, pogledavši što je nova na grupi, nisam mogao vjerovati: post koji mi se našao pred očima je bio o Starcraftu i njegovoj ocjeni od 80 (ili već koliko) posto. Ljudi, što da vam kažem, osim - pustite to. Spalite taj most za sobom jer ovo već predugo traje i ja jednostavno ne mogu vjerovati da ljudi pamte takve stvari. Znate onu, pametniji popušta?



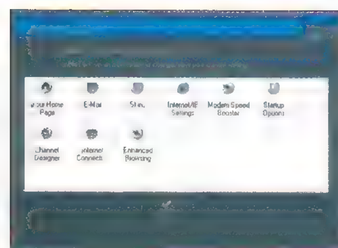
Još uvijek ima uzbuđenih duhova zbog Starcrafta. Ljudi, pustite to.



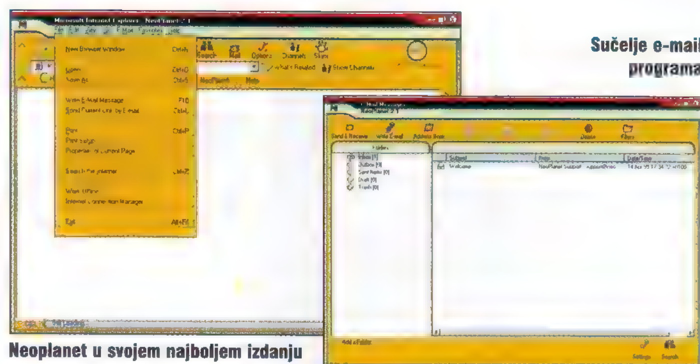
Hacker se nakon 50 brojeva izlaženja prvi put našao na Bugovoj "Zločestoj stranici"

NEOPLANET

NOVI PLANET, STARI IE


Neoplanetov control panel

U posljednje vrijeme, pogotovo što se tiče mp3 playera, popularno je da programsko sučelje ima svojevrsnu prevlaku, tj. skin koji omogućava da se program uzdigne iz dosadnog sivila i jednoličnosti. Tako nešto postoji i za Internet Explorer, a zove se Neoplanet.


Neoplanet u svojem najboljem izdanju

Sučelje e-mail programa

Danas je jako važno kako se nešto grafički prezentira jer ljudima prvo zapne za oko ono što je novo, šareno i nadasve inovativno. Kuda god pogledali, na svakom koraku sve pršti od boja, animacija i uvrnutih zvukova pa zašto bi onda internet browseri bili drugačiji?

Makar na mnogo download siteova Neoplanet možete naći pod Internet browsers, on je samo neka vrsta dodatka, ne mogu reći plug-in jer to nije, za Internet Explorer. Nakon instalacije te zgodne stvarčice od 1.3MB, Internet Explorer se nadograđuje na Neoplanet (još uvijek možete pokretati IE bez Neoplaneta jer Neoplanet ima posebnu ikonu kao posebni program).

Čim pokrenete Neoplanet, vidjet ćete da je riječ o nečem sasvim novom. Dosadno sučelje je nestalo, a dok se program učitava, iz vaših će se zvučnika oglasiti signal da je Neoplanet pokrenut (Neoplanet on-line, što me podsjeća na Starcraft i određenu jedinicu koji su rabili Terrani). Samo ako vam je monitor ugašen, nećete vidjeti da je sučelje ušminkano, da su svi butoni animirani, da se rabi animacija na svakom koraku.

Nakon što vam bezobrazno nakrca svoju ikonu na desktop, start izbornik i u start/programs, možete ga početi rabiti umjesto vašeg starog, sada već ružnog Interent Explorera.

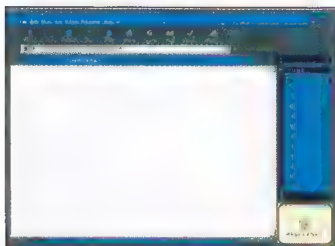
Ali ipak, makar Neoplanet uzima mnogo postavki iz IE-a, treba mu malo koniguriranja da bi se ponašao kako treba. Sve što vam treba možete naći u options i onda klikati na Control Panel (nije to onaj iz Windowsa, nego poseban za Neoplanet) ili jednostavno pritisnuti F2 (kada je Neoplanet pokrenut, inače je F2 kratica do rename komande pod Windowsima) da se ne zezate s tim izbornicima. Preporučujem da podesite Your Home Page na c:\windows\system\blank.htm jer na njoj nema ničega pa ni učitavanje ne traje dugo (inače tu stranicu postavi IE, a ako rabite Neoplanet koji se nadograđuje na IE, sigurno imate i tu praznu stranicu, a ako vam se ne sviđa gladanje u nju, nitko vam ne priječi da ne napravite svoju početnu stranicu). U e-mail settings konfigurirate Neoplanetov e-mail program koji ne uzima postavke iz Outlook Expressa pa to morate ručno. Ima jedna zgodna opcija (u Control Panelu), Modem speed buster, koja bi trebala optimizirati učitavanje stranica kroz vaš modem (za tako što postoji jedan zgodan Tweak program, ali nije besplatan pa ništa od toga, no i ovaj u Neoplanetu je za prvu ruku više nego dobar). Savjetujem da obavezno proučite i sredite postavke u Startup and Shutdown options (ako ste korisnik s malo rama (16 ili manje), obavezno isključite Keep the program running in system tray) i na kraju namjestite svoj skin u Skin opciji. Skinove možete dobiti na Neoplanetovoj službenoj stranici http://www.neoplanet.com , izradili su ih ljudi koji su napravili Neoplanet, svi su kvalitetni (meni se posebno svidio Boink i Steel Rain, makar su i drugi odlični). Usklađeni su bojom, zvukom i različitim oblicima dugmadi.

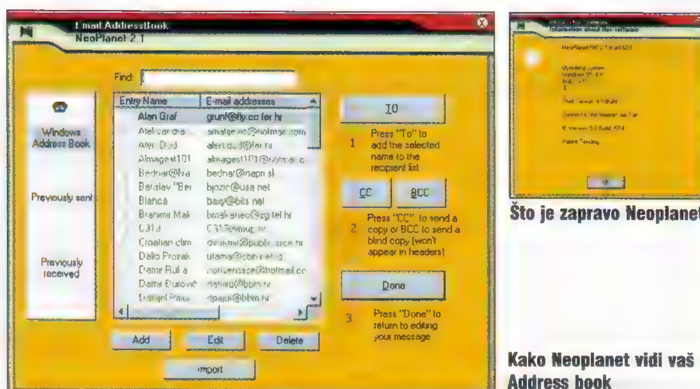
Neoplanet ima dobro organiziran Search, nudi mnoge mogućnosti - ako ih pametno iskoristite, možete naći sve što vam srce želi. Opcija Channels je zgodna stvar, omogućuje da nađete određenu kategoriju stvari među već ponuđenim opcijama. Ako nešto tražite, klikajte na Show Channels. Channels (ili po naški kanali) se mogu nadopuniti, tj. može se još koji dodati ako vas baš zanima određeno područje.

Na svim ikonicama koje imaju strelicu pokraj sebe malo duže držite lijevi klik i dobit ćete nove opcije, što čovjeka uvijek razveseli. Normalno, sve što se otvori je animirano, tako da eye candyja ima više nego dovoljno.

O e-mail programu integriranom u Neoplanet nema se mnogo što reći. Njegove opcije namještate sami jer ne uvozi ništa iz Outlook Expressa (pa tako ni vaše poruke, na žalost). Jednina stvar koja se "uvozi" je vaš adresar. Ako niste sigurni jeste li upisali pravi server u e-mail settings, postoji zgodna opcija (Help me with my e-mail servers...) koja će vam pomoći da vidite jeste li sve složili kako treba. U posljednje vrijeme sve se više pozornosti posvećuje početnicima i ne tako iskusnim korisnicima koji uza sve više user friendly korisničko sučelje dobivaju i toliko željenu pomoć. Program podržava više korisničkih računa, tako da se ne trebate brinuti za to. Ako se niste nikada služili e-mail programom, nema problema - sučelje je user friendly pa ne treba dugo da se naviknete. Da biste složili sve na svoje mjesto, tu su i filtri koji će srediti da svaki mail dođe u svoj folder i da vam junk mail više ne smeta.

Što se tiče ovog, kako da ga nazovem, softvera, nemojte puno misliti. Ako rabite IE, imate 16 ili više MB rama i dosta vam je jednoličnog i dosadnog sučelja, Neoplanet je sigurno za vas.


Još jedan skin



Što je zapravo Neoplanet

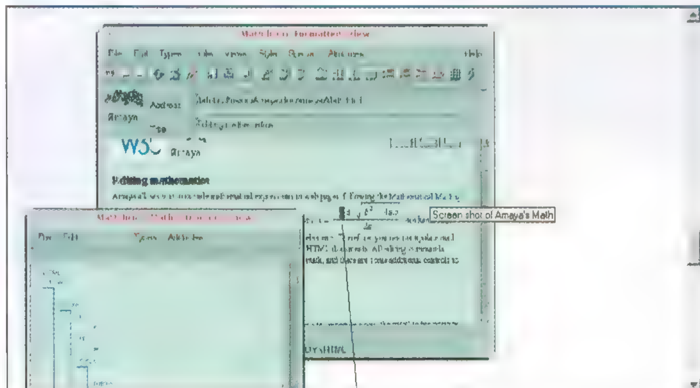
Kako Neoplanet vidi vaš Address book

Ako imate problema s grafičkom karticom ili slabo računalo, s Neoplanetovog sitea pokupite skin s malo boja (piše vam koji su to) i u Neoplanetovom Control Panelu pod skins isključite sve što se nalazi pod opcijom broj jedan.

HTML

što bismo bez njega?

Bez HTML-a bismo mogli svašta. Bez HTML-a bismo svako jutro mogli ustati i krenuti na posao. Bez HTML-a bismo mogli sjesti za stol i pošteno se naručati. Bez HTML-a bismo mogli krenuti na more. Bez HTML-a bismo mogli doći kući i pogledati što ima na televiziji. Bez HTML-a bismo mogli bez problema spavati svaku noć. Ali bez HTML-a ne bismo mogli raditi web stranice.



Amaya je browser koji izdaje W3C i s njim ćete uvijek moći pročitati sve sadržaje web stranica

Zašto su nam uopće važne te web stranice? Svaki put kad pokrenemo naš browser i učitamo neku web stranicu, HTML se pretvara u nešto što mi možemo razumjeti, pogledati, pročitati. Ne znam bismo li mogli HTML svrstati u programske jezike, ali nekakav jezik sigurno je jer HTML znači HyperText Markup Language.

Sam HTML se sastoji od tagova. Malo je teško objasniti što je to, pogotovo ako tu riječ hoćete prevesti. Tag je jedna vrsta naredbe omeđena zankovima "više" i "manje". Primjerice, za naslov stranice (na vrhu vašeg browsera obično piše naslov stranice) tag će izgledati <TITLE>Neki naslov</TITLE>. Postoji više vrsta tagova. Dvodjelni i jednodjelni.Tag <TITLE> je dvodjelni tag zato jer mora imati tag s kojim označavamo da je tag "gotov", tj. u našem primjeru tag </TITLE>. Svi završni tagovi imaju u sebi "kosu crtu", tj. / .

Jednodjelni tagovi su tagovi kojima ne treba završni tak i često se odnose na izgled teksta.Takav tag je tag <P> koji označava prelazak u novi odlomak.

Jedan od tagova na kojem počiva HTML je zasigurno tag <A> koji je skraćenica za anchor. Svaki link na neku drugu stranicu ili neku datoteku ili na bilo što drugo omeđen je tagom <A>. Najjednostavnija njegova uporaba bila bi <A HREF="http://www.hacker.hr" Posjetite našu stranicu</A>. Normalno, umjesto http://www.hacker.hr može biti bilo koji drugi link. Tekst "Posjetite našu stranicu" služi kao hyperveza. To znači da će biti podcrtan i da ćete klikom na nj dati svom browseru da krene prema Hackerovoj web stranici. Jadnostavno.

Svaka web stranica mora imati određene tagove bez kojih se neće učitati, a izgledaju nekako ovako:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Neki naslov</TITLE>
</HEAD>
<BODY>Sadržaj stranice</BODY>
</HTML>
```

Evo, ovo je sadržaj najjednostavnije web stranice na svijetu.Takvo što možete bez problema napisati u notepadu ili bilo kojem programu za obradu teksta. Sačuvajte to i nakon toga ekstenziju .txt preimenujte u .html ili .html i to je to. Pokušate li sada dvoklikom otvoriti tu datoteku, pokrenut će se vaš browser i učitati tu stranicu.

Tagova ima vrlo mnogo, stoga ih nema smisla nabrajati, svaki ima svoju funkciju koja se može proširiti.Tako se u tagu <BODY> može odrediti kakve će nam boje biti tekst, kakva će biti pozadina, kakvi će biti hyperlinkovi. Kod HTML-a je dobro što je vrlo fleksibilan i proširiv, tako da se mogu čuda napraviti.

Kako je HTML postao sve kompliciraniji, tako se više ne piše u notepadu, nego se većinom radi u nekim WYSIWYG (What You See Is What You Get) editorima koji od neiskusnog korisnika ne zahtjevaju nikakvo znanje jer se HTML kod generira bez znanja korisnika. Microsoftov FrontPage WYSIWYG je jedan od najpopulanijih editora. Ima ih dosta boljih od njega, ali nisu tako user-friendly.

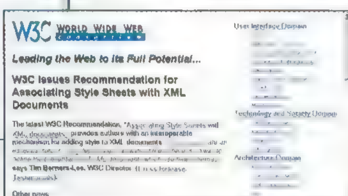
HTML, kao i sve drugo, ima svoje "verzije", samo što se to kod HTML-a naziva specifikacija (prije nego se neka specifikacija prihvati naziva se preporuka) koju donosi W3C (World Wide Web Consortium).Tako je današnji standard HTML 4. Tako u današnjem HTML-u imamo podršku (stari tagovi su kompatibilni) za style sheets koji nam omogućuju da kontroliramo tekst u HTML stranici kako mi želimo (boje, gdje se nalazi...), tablice i formulare, skriptne jezike (Java, Active X) i multimediju (pomoću taga <OBJECT>) i još mnogo toga.

"Vlasništvo" W3C-a nad HTML standardima postalo je vrlo upitno kada se HTML 3 pokušao standardizirati. Baš u to vrijeme počeo je rat između Microsofta i Netscapea o tome čiji je browser bolji. Svaka je strana imala tagove koje browser druge strance nije mogao pročitati, uvodili su se tagovi koji nisu služili ničemu.Tako je W3C odbio bilo kakvu vezu s prijedlogom za HTML 3 i činilo se da će im sve pobjeći iz ruku. Ipak, W3C je preuzeo stvar u svoje ruke i tako je stvoren prijedlog za HTML 3.2, koji je poslije i prihvaćen. To s prihvaćanjem HTML standarda je čudna stvar. Autori web stranica, kao ni proizvođači Internet browsera nikada ne čekaju da se HTML standard usvoji, tako da se svi novi tagovi već prije izlaska prijedloga znaju i naveliko rabe pri izradi web stranica.

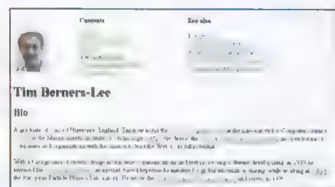
Kako je danas HTML isprepleten s mnogim stvarima, od multimedije preko drugih "jezika" kao što su VRML, Java, MathML-a, tako je još "davne" 1998. donesen prijedlog za XHTML 1.0 (Extensible Hypertext Markup Language). Raspravljalo se tu i o prijedlogu da se HTML 4 preimenuje u XML, ali više o tome možete naći na službenim stranicama W3C-a http://www.w3.org .



Microsoft je jedan od važnijih igrača što se tiče novih HTML standarda



Stranica W3C-a gdje ćete sve naći što vas zanima o HTML-u i sl.



Ponosni tata HTML-a ima vrlo dobro školovanje (Oxford)

Tko je "tata" HTML-a?

Tata HTML-a je Tim Berners-Lee (nije u rodu s Pamelom Lee), današnji direktor W3C-a i čovjek o kojem ovisi kako će HTML budućnosti izgledati.

Ljeto je u punom zamahu, a distributeri filmova svoje adute čuvaju za jesen. Pročitajte što novoga možete pogledati na DVD-u te što nikako ne smijete propustiti u kinima po povratku s mora...

The Matrix



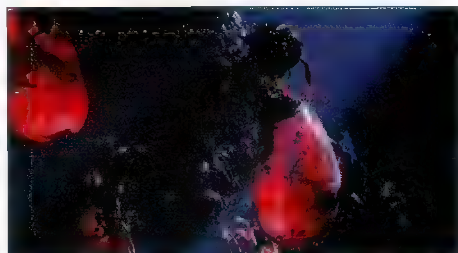
REDATELJ	*Andy&Larry Wachowski*
GLAVNE ULOGE	*Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss*
TIP DISKA	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*2.35:1*
IZDAVAČ	*Warner Brothers*

Ako se upustimo preduboko u opisivanje Matrixa, riskiramo da vam pokvarimo zabavu gledanja ovog vrhunskog filma. Ako vam pak kažemo premalo, riskiramo da ostanete nezainteresirani, što bi bilo blisko kriminalu. Jedno neka bude jasno od samog početka, morate pogledati Matrix jer je to najbolji SF film godine! Neo (Keanu Reeves) je neupadljivi programer danju i neustrašivi i moćni hacker noću. Odnedavna je počeo dobivati čudne poruke zbunjujućeg sadržaja koje ga upozoravaju da mu je život u opasnosti. Šalje ih nepoznati stranac Morpheus (Laurence Fishburne) i ponekad ih donosi prekrasna Trinity(Carrie-Anne Moss). Toliko vam smijem reći a da ne otkrijem nijedan od brojnih preokreta i naglih promjena smjerova radnje. Sve što vam se čini onakvim kakvim se predstavlja, bit će nešto sasvim drugo...





Matrix nam stiže od braće Wachowski, Andyja i Larryja, koju mnogi znaju po filmu Bound. Matrix je, slobodno se može reći, premašio očekivanja, iako im je to tek drugi film. Način na koji braća Washowski dočaravaju atmosferu je vrhunski. Film je prilično taman (Vrana susreće Grad tame uz malo cyberpunka Williama Gibsona, tako taman). Do ekstrema rabe igru svjetla i sjene, istučući na taj način u prvi plan ono najvažnije. No, ono što čini Matrix posebnim je način na koji je ispričana priča. Gledatelj je bačen u središte radnje koja se onda otkriva sloj po sloj. Napetost je konstantna, stalno iščekujete što će se dogoditi sljedeće jer je film potpuno nepredvidljiv (osim malo možda kraj, hehe).
Film je iznimno gledljiv možda upravo zato jer su ideje predstavljene u njemu savršeno ostvarive i tjeraju vas na razmišljanje u stilu "što ako je stvarno tako?" Osim SF-a, kojeg ima u izobilju, konstantno je kroz film prisutna akcija. Znate kako američki režiseri često neuspješno pokušavaju u akcijskim scenama kopirati majstora Wooa (Face Off). E, pa Wachovski su ga uspjeli dostići po intenzitetu akcijskih scena. Iznimno brze scene, s pomno isplaniranim usporavanjima, fokusiranjem na detalje... Nevjerovatno dobra koreografija likova (ima dosta borilačkih vještina u igri) dosiže maksimum. Specijalni efekti su priča za sebe. Meci ubrzavaju i usporavaju, pa čak i staju, ljudi trče po zidovima, lebde u zraku, skaču sa zgrade na zgradu, kreću se brže od oka... Zajedničko svim efektima je da ne izgledaju kao efekti, nego kao samo malo nategnuta stvarnost.





Matrix predstavlja veliki povratak za Keanu Reevesa, kojeg je jedan prijašnji izlet u SF Cyber žanr stajao dosta dolara u karijeri. Riječ je, po meni, o nepravedno podcijenjenom Johnny Mnemonnicu gdje Keanu igra Mnemoničkog kurira...
Da vam ponovim, nemojte propustiti Matrix. Obiluje efektima koje je grijeh ne gledati na velikom kinoplatnu. Riječ je o pravoj filmskoj gozbi, zapanjit ćete se kako bogatoj!

IPAK TRILOGIJA!!

Matrixoljubci, evo odlične vijesti za vas. Vaš omiljeni film doživjet će još dva nastavka. Oba će simulatano biti snimana u Sydneyu tijekom sljedećih godina. Ovaj multimilijunski dogovor mjesecima je visio u zraku i tek je nedavno finaliziran kada su izronile brojke zarade koju je Matrix ostvario u Americi. Matrix je od samog početka bio zamišljen kao trilogija, a i po završetku filma bilo je prilično izvjesno da će se snimati nastavak. Naravno, u oba sljedeća Matrixa glavnu će ulogu imati The One - Keanu Reeves.



The Negotiator

REDATELJ	Gary Gray
GLAVNE ULOGE	Samuel L. Jackson, Kevin Spacey
TRAJANJE	134 min
ZVUK	SS-DL (jednostrani, dvoslojni)
TIP DISKA	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers





Čim sam vidio popis glumaca za ovaj film, znao sam da je nešto posebno. Oba su glumca (Spacey i Jackson) poznata po odličnoj interpretaciji zahtjevnih uloga pa sam jedva čekao da ih vidim kako rade jedan protiv drugoga. Jackson igra ulogu uspješnog pregovarača koji uvijek spasi dan. No, partner mu otkriva uznemirujuće činjenice o tome kako netko potkrada njihov policijski mirovinski fond. Uskoro Jacksonov partner biva ubijen, a on optužen za njegovo ubojstvo. On zna da su umiješani ljudi iz Unutrašnje kontrole te se odvaži uzeti za taoca šefa tog među policajcima omraženog polocijskog odjela ne bi li otkrio pravu istinu. Sada je on talac i netko mora pregovarati s njim. On iz zagonetnog razloga traži upravo Spaceyja, držeći da mu je on jedini spas.





Pregovarač je iznimno napet film. Kako pregovarati s najboljim pregovaračem u gradu? Kako riješiti krizu s taocima kad taoce drži čovjek koji zna sve metode rješavanja ovakvih situacija te ih lako može neutralizirati? Pregovarač je definitivno najbolje DVD izdanje mjeseca.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Pristup indeksiranim scenama, trailer iz kina te dokumentarac o snimanju koji između ostalog govori o životu pravih pregovarača.





Dead Presidents

REDATELJ	Albert Hughes
GLAVNE ULOGE	Chris Tucker, Larenz Tate, Keith David
TRAJANJE	116 min
ZVUK	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
TIP DISKA	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Hollywood Pictures

Mrtvi predsjednici su eksplozivna drama prepuna akcije koja je pobrala odlične kritike diljem svijeta. U američkom slengu ulice mrtvi predsjednici znače novac (nešto kao kod nas hrvatski velikani). A upravo je novac ono što nedostaje vjetnamskom vetaranu Anthonyju Curtisu kada se očajan vrati iz rata. Iako se u početku tome itekako protivi, biva uvučen u kriminal. Uz pomoć svojih prijatelja, kompića iz rata, Anthony planira nevjerojatnu pljačku, smjeli prepad na blindirano vozilo prepuno neoznačenih novčanica. Bude li pljačka uspješna, nikad više neće morati brinuti o novcu.
Ovaj će vas film iznenaditi. S jedne strane, bit ćete zapanjeni njegovom realnošću, a s druge, nevjerojatnom brutalnošću i realnošću scena. Nije za one slabijeg želuca.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Pristup indeksiranim scenama i interaktivni izbornici.

The Last Boyscout

REDATELJ	Tony Scott
GLAVNE ULOGE	Bruce Willis, Kenneth Ivory Wayans, Halle Berry
TRAJANJE	96 min
ZVUK	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
TIP DISKA	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers

Bruce Willis i početak devedesetih znače samo jedno, vrhunski akcijski film. Ako u jednadžbu uvrstimo još Tonyja Scotta (Top Gun), producenta Joela Silvera (Smrtonosno uružje, Umri muški) i scenarista Shanea Blacka (Smrtonosno oružje), dobivamo jedan od najjačih i najbrutalnijih akcijskih filmova spočetka devedesetih. Cijela se radnja gradi oko američkog nogometa, podmitljivosti dijelova američke vlade i onog što ih veže - velike količine novca. Wayans je nekadašnji vrhunski igrač američkog nogometa izbačen zbog kockanja. Njegova djevojka (Berry) zna neke kompromitirajuće podatke o stanovitom senatoru i odlučuje ih uporabiti za ucjenu kako bi Kenneth dobio natrag svoj posao. Znajući da nešto nije u redu, Berry iznajmi privatnog detektiva (Willis) koji je ipak ne uspijeva spasiti od ruke nemilosrdnih ubojica. Willis i Wayans postaju partneri i odlučuju otkriti što stoji iza ubojstva nevine djevojke i nekoliko pokušaja ubojstava njih samih. Film je prilično brutalan prema svojim glavnim protagonistima. Premlaćuje ih se, puca se u njih, žene im spavaju s najboljim prijateljima, a još k tome su i traženi radi ubojstva koje nisu počinili. Naši heroji su otpisani od strane svih pa čak i od male Willis. Kako vratiti kontrolu nad životom, a pritom spriječiti atentat i velike malverzacije u vladi. Ovaj film će vam upravo to odgovoriti na svoj specifičan, pomalo nevjerojatan način. Vrlo gledljivo, ali samo ako vam ne smeta brutalnost.



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Interaktivni izbornici, podaci o produkciji te pristup scenama.

White Fang

REDATELJ	Randal Kleiser, Klaus Maria Brandauer
GLAVNE ULOGE	Ethan Hawke
TRAJANJE	107 min
ZVUK	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
TIP DISKA	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1
IZDAVAČ	Issa film i Video, Walt Disney Home Video

Bijeli očnjak je film napravljen po priči Jacka Londona koja se događa na prekrasnoj hladnoj Aljasci. Etham Hawke (Društvo mrtvih pjesnika, Gattaca) mladić je koji pokušava tražiti zlato u opasnoj dolini rijeke Yukon i na taj način ispuniti želju svoga oca na samrti. Na tom dugom i opasnom putaovanju upoznaje prijatelja koji će mu zauvijek promijeniti život, prekrasnog poluvuka- polupsa imenom Bijeli očnjak (White Fang). Film je sniman tako da izgleda realno i upravo je to njegova najveća vrijednost. Disney je poznat po odličnim obiteljskim filmovima pa tako ni ovaj nije iznimka.

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Interaktivni izbornici te pristup željenoj sceni koje su indeksirane slikama.

Made In Canada...

Matrox G400



TESTIRAO **Patrik Pencinger**

U arenu u kojoj su trenutačno dva glavna borca nVidia i 3Dfx (STB) ulazi bez velike pompe i treći gladijator, rodom iz Kanade. Dakako, riječ je o Matroxu , kompaniji poznatoj po karticama beskompromisne kvalitete prikaza i nikad dovoljno brzog ili dobrog 3D-a (Mystique, m3D, G200...). No, situacija se drastično mijenja njihovim posljednjim čipom.

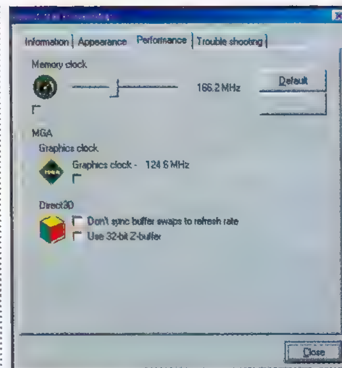
Cijela nova serija Matroxovih (Millenium) kartica temelji se na G400 čipu, nasljedniku popularnog G200. U seriji se nalaze tri kartice, Millenium G400 16 ili 32 MB te kraljevska G400 MAX 32 MB, čija je glavna karakteristika veća brzina procesora i memorije. Samo u retail verzijama moći ćete dobiti i karticu s mogućnošću prikaza na 2 monitora (Dual Head Display tehnologija). Na testiranje smo dobili prvu izašlu, Matrox Millenium G400 OEM. Riječ je o "običnoj" AGP grafičkoj kartici s 16 MB SGRAM-a (bolje od SDRAM-a). Od pregrijavanja G400 čip štiti veliki pasivni hladnjak (jež). Inače, čip radi na 125 MHz, kao i kod Riva TNT2 kartica. Memorija je raspodijeljena u četiri čipa po 4 MB, brzine 6 ns, dostatne da memorija radi savršeno stabilno na 166 MHz, a prema nekim našim testiranjima i do 183 MHz - ako ste hrabri. Matrox je poznat po vrhunskoj brzini i kvaliteti 2D prikaza. Ovo govorim zato što mnoge kartice koje su izvrsne u 3D-u imaju očajnu 2D sliku, npr. Asusova cijela TNT porodica, što je posebno važno vlasnicima većih (17" naviše) monitora. Prema testovima provedenim programom Winbench 99, Matrox Millenium nema premca u 2D-u. Kvaliteta prikaza je također vrhunska, oštrine od koje puca oko, kako bi rekao naš urednik. Besprijekorna kvaliteta slike sve do 1600x1200 pa i više (2048x1536), ako monitor podržava. Pravi izbor za profesionalce kojima je 2D kvaliteta imperativ.

Matrox je prvi među grafičkim karticama uspio napraviti internu sabirnicu 256-bitne širine. Prisjetite se malo G200 kartica. One nisu imale pravih 128 bita, nego su rabile dvostruku (Dual Bus tehnologija) 64-bitnu sabirnicu. G400 rabi isto to, samo što su umjesto 64 bita u igri 128 po "polovici sabirnice". Obje 128-bitne sabirnice rade simultano, a pomoću dinamičke kompresije podataka postiglo se maksimalno iskorištenje vremena obiju. Doduše, 256- bitno rješenje još uvijek je ograničeno vanjskom 128- bitnom sabirnicom (do memorije na kartici). Znači, što brža memorija na kartici, to brže stvar radi. Upravo zato se dobivaju kod overclockanja memorije bolji rezultati nego kod ostalih grafičkih (TNT2, Ultra...). G400 kartice podržavaju multi-texturing (kao i TNT te Voodoo od dva naviše serije kartica). AGP 2x/4x podrška najviše do izražaja dolazi kod baratanja velikim teksturama. Manje, češće rabljene teksture spremaju se u memoriju kartice, dok su veće (do maksimalnih 2048x2048 u 32-bitnoj boji) pohranjene u glavnoj memoriji računala i povučene kroz AGP sabirnicu brzinom do max. 1GB/s. Za raspored tekstura, i optimalnu uporabu memorije (bez fragmentacije) brine se ugrađeni posebni kontroler. Nakon ovog podužeg tehničkog uvoda, vrijeme je da konačno pređeno na onaj dio radi kojeg i testiramo grafičke kartice, 3D akceleracija.

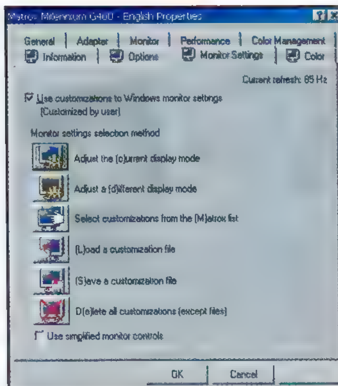


3D

Moramo priznati da nas je matroxica jako iznenadila. Prva stvar koju smo pokrenuli bio je specijalni G400 tech demo. Riječ je o kompleksnoj 3D sceni u šumi, prepunoj poligona, dima, magle, izvora svjetlosti, i pazi sad, bump mappinga - bila je to najljepša 3D scena koju smo ikada vidjeli! Neka slike govore umjesto nas. Nakon toga izložili smo G400 hrpi testova. Direct3D performanse testirali smo pomoću Expendablea i Forsakena, a OpenGL (koji je još uvijek slab) pomoću Quakea 2 (demo1.dm2 i crusher.dm2). Za kraj smo odvrtjeli naš omiljeni 3D Mark Max, i to u 1024x768 u 16 pa potom u 32 bpp. Na kraju smo usporedili rezultate s onima postignutim na (ultra) TNT2 i Voodoo 3 300 kartici. U 16 bpp renderiranju G400 parira po performansama u nekim igrama (Incoming, Forsaken, Expendable) čak i Ultra TNT2 kartici. Ipak, u nekim drugim (NFS 4) osjećaj igranja je nešto lošiji. OpenGL performanse nešto su slabije, zahvaljujući JOŠ UVIJEK neusavršenom Open GL ICD-u. U 32 bpp situacija se mijenja. matroxica, za razliku od ostalih, doživljava minimalni performance hit. A kada bacimo pogled na veće rezolucije (102x768, 1280x1024), pokazuje svu svoju snagu pa čak prestiže i Ultra TNT 2 kartice. Uzmemo li u obzir da je u manjim rezolucijama matroxica slabija uspoređujemo li joj performanse s ostalim karticama, nameće se zaključak da Matroxu nedostaje softveraša, a da su im hardveraši genijalci. Kvaliteta 3D prikaza je, baš kao i u 2D, bez presedana. Bez zadrške možemo reći da je riječ o najljepšem 3D-u u svijetu grafike dosad. Za ovo je između ostalih zaslužna VCQ2 tehnologija koja dodatno povećava točnost izračunavanja 3D scene. Od 3D funkcija matroxica podržava sve osim anizotropnog filtriranja. Ipak, velika je novost uvođenje Enviromental Bum Mappinga koji 3D objektima daje savršeno realan reljef. Odličan primjer ovoga je G400 tech demo, gdje se dotična tehnologija obilato rabi na potočiću koji teče sredinom scene. Tu je standardna refleksija vode. Pomoću EBM-a odsimulirano je kretanje vode kroz korito potočića s valovima. U nepravilnoj dinamičnoj površini vode vide se iskrivljene refleksije okoliša. Predivno, prekrasno, očaravajuće...! Od igara, EBM možete vidjeti i u posebnoj verziji Expendablea. Iako možda nisu zgotovili OpenGL ICD kako spada, kapa dolje Matroxsovim driverašima. Driveri su stabilni, lagani za uporabu i obiluju dodatnim mogućnostima. Zamjerka ide nepostojanju detaljnih kontrola 3D prikaza (npr. isključivanja vertikalne sinhronizacije, 32- bitnog

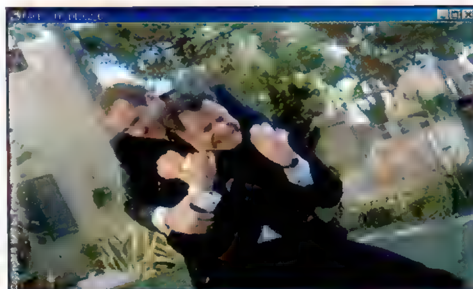


...za overclockanje i 3D postave valja instalirati Powerstrip.



Laki za uporabu, pregršt stvari za podešavati, ali...





G400 pomaže procesoru pri dekompresiji Mpeg-2 filmova







Ovako će izgledati igre dogodine. Digital Illusions napravili su ovaj mali, ali slatki DEMO

Z- buffera itd.) Ipak, i za ovo postoji rješenje, a zove se nova verzija Powerstripa koji vam, između ostalog, omogućava i overclockanje vaše G400-tke. Osim drivera, na instalacijskom CD- je i DVD player koji rabi neke funkcije matroxice ne bi li barem djelomice odteretio procesor tijekom reprodukcije DVD-a. U našem slučaju zauzeće procesora iznosilo je od 5-40%, u prosjeku 20%, što je dovoljno da istodobno gledate film i radite nešto korisno, npr. surfate Internetom. Kvaliteta slike i zvuka s DVD-a reproduciranih putem Matroxovog DVD programa je vrhunska, baš kako smo i navikli kada je DVD u pitanju.

Ovo je tek prva kartica iz Matroxove G400 serije, a već nas je osvojila. Za iznimno povoljnu cijenu dobivate vrlo snažan 2D/3D akcelerator najbolje kvalitete prikaza na tržištu. Kartica se nameće kao imperativ vlasnicima kvalitetnijih, većih monitora. Načelno, kartica će bolje raditi što je procesor jači, a kao minimum vam preporučujem Celeron 366. Što budete na većim rezolucijama radili, to će više do izražaja doći G400. Ako se volite igrati (i imate ostatak računala dovoljno snažan) u 1024x768 ili više, G400 je put. OpenGL performanse mogle bi biti i bolje, no u visokim

PROIZVOĐAČ	Matrox
USTUPIO	Info Gama (tel. 309 83 02)
CIJENA	1250 kn
Za članove Hacker Cluba	**1088 kn** 162 kn jeftinije
ZA	•cijena, performanse, kvaliteta prikaza...
PROTIV	•OEM verzija nema bundle.
DOJAM	Uzevši u obzir dvostruko manju cijenu od konkurentnih Riva TNT2 kartica te kvalitetu i brzinu prikaza, matroxica je, po nama, trenutačno Best Buy.

rezama i 32 bpp matroxica dere konkurenciju (Quake 3, prema rezultatima s **www.idsoftware.com**). Matroxovu karticu zadržavamo u testnom računalu kao referentnu.

REZULTATI TESTIRANJA:

REFERENTNO RAČUNALO: CELERON 400A, 128 MB , 10,1 GB IBM TITAN 5400, ASUS P2B (REV 1008), PIONEER 6X/32X DVD/CD ČITAČ, SOUNDBLASTER LIVE VALUE!, WINDOWS 98 + SERVICE PACK

(1024x768)

FORSAKEN*	119,36
3D MARK 16BPP	3054
3D MARK 32 BPP	3048

* NUKE DEMO, PLAYER 0, 800%, 1024X768X16, MAX DETALJI, VSYNC OFF.

Usporedba Asus Ultra TNT 2 V3800, 1024x768, 3D Mark, 16 i 32 bpp:

PREMA 3D MARK MAXU, BRZINA MATROX G400 IZNOSI **102,4 %** BRZINE ASUS ULTRA TNT2 KARTICE

Macomaši širine 19"

Jeftino u 19"!

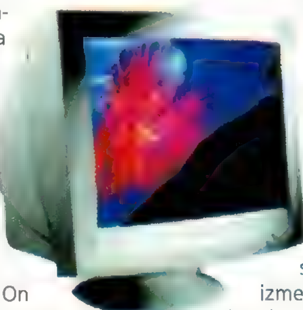
TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Iako u kompjutorskoj industriji bilježimo konstatan pad cijena, to za monitore, čini se, ne vrijedi, oni i dalje prilično odolijevaju tom trendu. Ipak, s vremenom se i njima topi cijena. Sveopće povećanje prosječne dijagonale monitora odlična je stvar. Veća slika, veće rezolucije, veći refresh rate, sve u svemu, bolje se obavlja posao i više se uživa pri igranju igara. S ovim monitorima konačno možete iskoristiti astronomske rezolucije što ih nude nove grafičke kartica poput TNT2 i Voodoo 3. 19" monitori su već zaronili ispod magične granice od 1000 DEM, a nekima je cijena manja i od 3000 kn. No, uz jedan uvjet...

Nakon vrhunske Macom konfiguracije, na testiranje su nam ponuđeni i Macom 19" monitori. Ono što je pobudilo našu pozornost kod ovih uređaja je upravo njihova cijena - jeftiniji su od nekih 17" monitora te čak 300% jeftiniji od najskupljih 19" monitora! Testirali smo tri modela, jeftini N95S, potpuno ravni N96D i najnoviji model N110.

N95S

Najjeftiniji model od svih ovdje testiranih može se pohvaliti i najdopadljivijom vanjštinom. Izgrađen je oko Samsungove Smart II cijevi. Maksimalna horizontalna frekvencija osvježavanja ekrana iznosi 95 kHz (otuda i 95 u imenu). Preporučena rezolucija za svakodnevni rad je 1280x1024 pri 88 Hz, dok je maksimum koji monitor postiže 1600x1200 u 75 Hz. Sva podešavanja monitora vrše se pomoću On Screen Displaya - možete podešavati klasične stvari kao Brightness, Contrast, položaj i veličinu slike, rotaciju, trapez, paralelogram, te horizontalni i vertikalni Moire. Naravno, tu je i Degauss funkcija. Što se zračenja tiče, monitor konformira standardu TCO 95, a kompatibilan je i s Energy Star standardom za štednju energije. Jamstvo na ovaj, kao i na sve ostale Macom monitore, je 36 mjeseci! Ovo je prvi monitor koji smo testirali i bili smo potpuno razočarani slikom. U 800x600 bila je još dovoljno jasna, no na svim većim rezolucijama i refresh rateovima bila je negledljiva. Već smo htjeli zamijeniti monitor, misleći da je defektan. Razbijali smo glavu nekoliko sati, dok se nismo sjetili parazita koji nam degradiraju videosignal - pass through kabel i Encore Dxr2 kartica su nepotrebna stuba na putu između grafičke kartice i monitora. Sličnog nametnika otkrili smo i kod Voodoo 2 kartica! Znači, idete li na išta više od 17", uklonite s puta sve pass-throughove videosignalu! Nakon izravnog spajanja grafičke na monitor doživljavamo preporod. Slika je mnogo jasnija i mirnija. Rad u prozorima je pravi užitak. Dodatni prostor koji dobivate u 1280x1024 ili 1600x1200 uistinu povećava produktivnost! A tek igranje...



PROIZVOĐAČ	Macom
USTUPIO	Info Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	3423 kn
Za članove Hacker Cluba	**2977 kn** (446 kuna jeftinije!!!)
ZA	•Odlična slika, dizajn
PROTIV	•-
DOJAM	Najjeftiniji 19" monitor na tržištu nevjerojatne cijene - za članove Hacker kluba niža od 3000 kn!!!

N96D

N96D nešto je skuplji i bolji monitor s nevjerojatnim tehničkim karakteristikama koje su nekoć bile rezervirane za ultraskupe profi monitore! Cijev oko koje je izgrađen je Mitsubishi Diamondtron, Mitsubishijeva varijaciji trinitron cijevi koja pruža daleko bolji kontrast i svjetlinu od klasičnih! Kao da to nije bilo dovoljno da monitor odskoči od konkurencije, dodan je i potpuno ravan ekran. Moram priznati da je potrebno dan-dva aklimatizacije na nj, no jednom kada se prilagodite, na monitoru s 'normalnim' ekranom slike vam se čine odvratno iskrivljene i deformirane. Predloženi

Celeroni grabe naprijed...

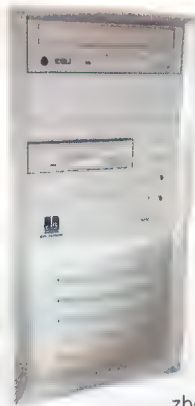
DTK Celeron 500

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Kada smo se najmanje nadali, pred sam završetak našeg ljetnog broja na testiranje nam je stigao najnoviji Intelov procesor, CeleronA na čak 500 Mhz. Usporedili smo ga s našim dosadašnjim favoritom, 400A, i evo što smo zaključili...

Celeron 500 osnovna je pokretačka snaga DTK računala koje smo dobili na testiranje. Sve je uredno posloženo u Micro Tower ATX kučištu. Ovo kučište visine je Mini Towera (ima 2x5,25' utora i jedan 3,5'), no nekih 6-7 cm kraće, odlična stvar ako patite od skučenog prostora. Procesor je utaknut na Intelovu CA810 matičnu ploču sa integriranim Intelovim grafičkim čipom i zvučnom karticom. Grafička kartica nije nešto posebno no sasvim je dovoljna za svakodnevnu upotrebu, izuzev 3D igara koji zahtijevaju dodatnu 3D akceleraciju. Grafička kartica koristi sistemsku memoriju i iako procesor radi na brzini sabirnice od 66 Mhz (koristi množitelj 7,5 da bi se dobila brzina od pola Ghz) zahtijeva PC100 memoriju.

Zvučna kartica je pravi melem za uši. Radi se o Creative Labs-ovom PCI 128 čipu sa podrškom za 4 kanalni EAX 3D zvuk. CD čitač je Fujitsu, a čvrsti disk je Fujitsu od 8,4 GB, a odlikuje ga izuzetno tih rad. Kod ovakvih konfiguracija složenih oko matičnih ploča sa integriranim grafičkim čipom 3D akceleracija je uvijek slaba točka. Postoji samo jedno rješenje – PCI 3D akcelerator. Mi smo problem riješili stavivši u računalo Voodoo 3 2000 koji je ovo računalo pretvorilo u pravu igraču zvjerku. Performanse DTK-ovog računala su 15% veće od onih našeg referentnog Celerona 400A. Razlika bi bila i veća da DTK-ovo računalo dolazi sa 128 MB memorije. Izuzetno zanimljivom se pokazala intelova Kayman Ca810 matična ploča, pogotovo zbog neobičnog načina konfiguriranja postavki. Naime da biste pristupili BIOS-u morate postaviti određeni jumper na matičnoj ploči u određeni položaj. Ovo će spriječiti neovlašteno prčkanje po BIOS-u i nehotično mijenjanje postavki koje može upropastiti sustav, ali zato svaki puta kada želite pristupiti BIOS-u morate otvarati računalo.



PROIZVOĐAČ	Razni
USTUPIO	Senso (tel. 38 22 555)
CIJENA	nazvati
ZA	•brzi procesor, integrirane funkcije na ploči
PROTIV	•nemogućnost kupnje bolje AGP grafičke
DOJAM	Logičan nastavak u Celeron lozi. U početku samo za odlikaše, a do Božića prema nama najpopularniji od Celerona...

REZULTATI TESTIRANJA:

3D Mark Max 1024x768 16bpp	DTK Celeron 500	DTK Celeron 500 + Voodoo 3	Hacker Celeron 400 + Voodoo 3
3D Mark	1505	3439	3107
CPU Mark	4213	4289	3713

mod za svakodnevnu uporabu je 1280x1024 pri 85 Hz, a maksimalni je 1600x1200 pri 75 Hz. Kućište monitora izvedeno je minimalistički, pogotovo prednja strana, i to nam se sviđa. I ovaj nas je monitor šokirao. Naime, u lijevom donjem kutu imao je crvenu fleku kao da ga je netko fino šutnuo ili se poigrao s magnetom. Degauss nije pomogao. Ajooj, a tako smo se veselili! Ipak, čačkajući malo po kontrolama monitora, dolazimo do funkcije Purity, čijim podešavanjem postižemo savršenu sliku. Posebno je korisna zoom funkcija koja simultano povećava horizontalnu i vertikalnu dimenziju slike. Iscrpnim opcijama manipulira se pomoću karakterističnog On Screen Displaya za Macom One-Touch. Palcem kontrolirate gumb kojim odabirete opciju a kažiprst držite na kotačiću kojim odabirete postave i podešavate vrijednosti. Zbunjuje na prvi pogled, ali je jako uporabljivo.

PROIZVOĐAČ	Macom
USTUPIO	Info Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	4324 kn
Za Članove	**3762 kn**
Hacker Club	(562 kune jeftinije!!!)
ZA	•Prekrasna ravna slika, odličan kontrast.
PROTIV	•Sitni problemi s geometrijom pri dnu ekrana te dvije, za trinitron karakteristične, horizontalne crte.
DOJAM	Diamondtron s potpuno ravnim ekranom za manje od 1000 DM. Pa što ćete više u životu?



N110

N110 najnoviji je Macomov 19'' monitor. Krase ga najbolje tehničke karakteristike. Maksimalna horizontalna frekvencija je 110 kHz! Sagrađen je oko Hitachi Flatscreen cijevi. Ipak, nije potpuno ravan, kao prije opisani N96D. Ovaj monitor odskače svojim astronomskim iznosima vertikalnog osvježavanja ekrana. Pri 1024x768 on postiže 135 Hz, a u 1280x1024 moguće ga je potjerati do 100 Hz. Pri maksimalnih 1600x1200 radi na oku prihvatljivih 85 Hz. Preko ekrana prevučen mu je poseban film koji sprječava odbljesak i ima antistatičko djelovanje. Kao i kod N96D monitora, postavljanje brojnih opcija moguće je preko One Touch OSD-a. I cijenom je gotovo identičan spomenutom modelu, pa ćete sami odlučiti jesu li vam važniji veći refresh rateovi ili potpuno ravna Diamondtron slika.

PROIZVOĐAČ	Macom
USTUPIO	Info Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	4430 kn
Za Članove	**3854 kn**
Hacker Club	(576 kuna jeftinije!!!)
ZA	•Kvaliteta slike.
PROTIV	•Nije potpuno ravan, hehe.
DOJAM	Iako najskuplji od opisanih, još je nevjerojatno jeftin imamo li na umu da je riječ o 19-inčnim monitorima.

TNT još uvijek živi...

TNT Speed Chaser

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Novi 3D akceleratori na tržištu potpuno su nas zaokupili. Ipak, iznosi koje je potrebno izdvojiti za nove Voodoo trojke, Ultra TNT 2 i slične kartice su više nego dovoljni da vam se zavrti u glavi.

TNT temeljenim karticama padaju vrtoglavo cijene s premijerom novih i sve bržih kartica, a još uvijek dobre stare TNT-ovke odlično rade (sa svaki novim izdanjem drivera sve bolje i bolje...). TNT kartice slabije poznatih proizvođača trude se nametnuti kao bang-for-buck u svijetu računalne grafike... Upravo takva je Video Excelova TNT kartica. Riječ je o verziji sa 16 MB SDRAM-a (nešto sporiji i jeftiniji od SGRAM-a) bez TV izlaza, s aktivnim coolerom, što je čini pogodnom za overclockanje. Nemojte odmah po pojavljivanju nove generacije kartica odbaciti dobru staru Rivu TNT. Prisjetimo se, TNT temeljene kartice prihvaćaju maksimalno 16 MB memorije. Od 3D API-a podržavaju Direct 3D i Open GL u 16 ili 32 bitnoj boji. Sam glavni procesor na kartici ima podršku za jednoprolazni multitexturing (koji je premijeru doživio s Voodoo 2 karticama)i za mnoštvo ostalih 3D funkcija koje se rabe u novim D3D i OpenGL igrama uključujući 8- bitni stencil buffer i anizotropno filtriranje koje daje bolje rezultate nego trilinearno filtriranje tekstura s MIP mappingom. Digitalno analogni konverter (DAC) radi na 250 MHz, što je dostatno da kartica ostvari rezolucije do 1920x1200 uz osvježavanje ekrana od 75 Hz i uz 32- bitnu boju. Ova će vam kartica biti dostatna za kvalitetno igranje svih OpenGL i Direct3D igrica barem još jednu godinu. Tek sada se na tržištu pojavljuju naslovi koji u cijelosti rabe sve mogućnosti TNT čipa. Kupnjom ove kartice nećete imati najbržu karticu u kvartu (čitaj ultra TNT2), nego gotovo četiri puta jeftiniju karticu koja posjeduje sve funkcije kao i Ultra TNT2, jedino što joj je procesor napravljen nešto više u mikronskoj tehnologiji, te samim time ograničen na niže brzine rada (90 prema 150 MHz; prema tvorničkim postavima) i nešto sporiju memoriju.



PROIZVOĐAČ	Video Excel
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	712 kn
Za Članove	**620 kn**
Hacker Club	92 kune jeftinije
ZA	•nije najbrža, ali je brza •cijena
PROTIV	•nema bundle.
DOJAM	Odlična kartica želite li jeftino nadograditi ne-3D-akcelerirano računalo

Dvoboj titana...

TNT2 Ultra DVOBOJ

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Nedugo nakon što je naše tržište zapljusnuo prvi val TNT2 temeljenih kartica, na red su došle kartice s poboljšanom verzijom čipa i boljom memorijom, temeljene na tzv. Ultra TNT2 čipovima. Koja je bolja, Asusova ili Creativeova?



AGP-V3800 Ultra

Prvo smo odlučili proučiti Asusovu trenutačno najbolju i najluksuzniju grafičku karticu. Na njoj nalazimo 32 MB SDRAM-a, aktivni cooler (ventilator) i svu silu ulaza i izlaza. Osim VGA izlaza, tu su TV ulazi i izlazi, kompozitni i S-video, i jedan izlaz koji nismo od prve uspjeli identificirati, no poslije se ispostavilo da se na nj spajaju stereoskopske naočale, svojevrstan bonus u ovom paketu (iako nisu bogzna što). Uz karticu ćete dobiti i kompozitni i S-video kabel koji će, doduše, poslužiti samo ako vam je TV prijemnik udaljen metar do metar i pol od računala. Bundle je, što se igara tiče, klasičan za Asusovu V3800 seriju, uključuje Extreme-G 2 i Turok 2, koji eksploatiraju svaku od 2^32 boja koliko maksimalno kartica podržava u 3D-u. Napominjem da uz karticu ne dolazi program za DVD reprodukciju! Siguran sam da mnogi dijele moje mišljenje kažem li da bih radije vidio DVD Player nego ružne kvazi3D naočale u paketu. Sljedeće što bih želio spomenuti je cijena. O.K., ovo je najbrža i najopremljenija grafička kartica današnjice, ali 2343 kn je mnogo!!! Pa nisu li za manje od tog iznosa kolege iz branše složile čitavo PC računalo (koje, doduše, rijetko kome radi kako spada...)? Još nas nešto muči kod Asusovih kartica, a to je kvaliteta prikaza. Naime, na svakoj dosad testiranoj Asus kartici, bila ona TNT, TNT2, TNT2 Ultra, sa SGRAM ili SDRAM-om od 8, 16 ili 32 MB, pojavljuje se odvratan vertikalni uzorak preko radne površine. Ovo je, doduše, zamjetno samo na 17" i većim monitorima, ali iritira. Vlasnici kvalitetnijih većih monitora, klonite se ove kartice! Što se tiče testiranja, razočarali smo se u Asusovoj kartici isto koliko i u Creativeovoj. Naime, obje su postigle slabije rezultate nego Diamond Viper 770 i Matrox Millenium G400. Iako je riječ o nevelikoj razlici (2-3%), ipak smo od najnaprednijeg i najskupljeg

Agfa krade tržište jeftinim "tajvancima"

AGFA scanneri

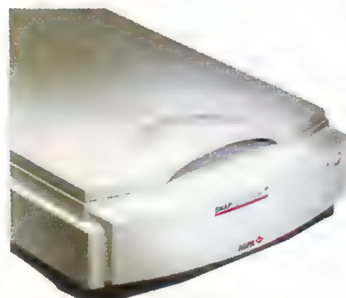
TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Skeneri su kategorija računalnih komponenti kojoj je vrtoglavo pala cijena posljednjih godina. Izrada flyera za partyje, školskih referata, radnji, seminarskih radova nije nikada bila lakša (barem kad je riječ o grafičkom oblikovanju...).

Padom cijene razvijala se tehnologija, no i tržište se počelo navikavati na taj pad pa su tako dalekoistočni proizvođači počeli nudi- ti ultrajeftine poluuporabljive skenere. AGFA, poznato ime u svijetu fotografije i stolnog izdavaštva, predstavila je svoju seriju skenera koji su, iako malo skuplji od "tajvanaca", i znatno bolji. Na testiranje smo dobili tri modela. Zapravo, dva su identična, model Snapscan 1212, samo što se jedan spaja na računalo putem USB, a drugi putem klasičnog paralelnog porta. Upravo su Snapscan 1212 modeli na akcijskoj prodaji, cijena im je oko 800 kn, pa ako ste u potrazi za skenerom, svakako ih uvrstite na svoj popis. Testirani modeli na sebi imaju sleep gumbić kojim ih bacamo u hibernaciju, što štedi lampu unutar skenera koja je kod nekih "tajvanaca" uporno radila cijelo vrijeme rada računala (to su nazivali Smart On/Off ili tako nešto). 1212 skeneri su veći od noname dalekoistočnih modela, iznimno dopadljivog i jednostavnog dizajna. Sve pohvale domaćem zastupniku na hrvatskim uputama (iako su iskopirane i zaklamane...). Skeneri su jednoprolazni. Maksimalna optička rezolucija je odličnih 600x1200, što se softverskom interpolacijom može podići do 9600x9600 točkica po inču. Dubina interne palete boja iznosi 36 bita, odnosno 12 bita radite li sa C/B predloškom (znači, u paleti ima 2^36, tj. 2^12 boja.) Važan dio skenera su driveri. Uz Agfine modele dobivate inteligentni programčić(e) Scanwise koji će vam maksimalno olakšati i ubrzati skeniranje. Automatski radi preview, selektira predložak, radi višestruke selekcije, pronalazi odredište gdje treba poslati sliku nakon skeniranja itd. Također, automatski određuje (iako ne uvijek točno) tip papira koji se skenira (glossy, mat ...), korigira boje itd., itd. Drugi testirani model bio je Snapscan 1236, brži, bolji, jači i skuplji negoli je model 1212. Na računalo (bilo to Mac ili PC) se spaja putem SCSI porta (bez brige, postoji i USB i paralelna verzija). Nešto je robusnijeg dizajna. Iako na papiru ima iste specifikacije, skenira bolje nego slabiji 1212 model. Do izražaja više dolaze detalji. Prilično je brži, a pošto je u igri SCSI sučelje, računalo vam je slobodno za rad tijekom skeniranja. Slično je i s USB verzijom.

PROIZVOĐAČ	AGFA
USTUPIO	Filex (tel. 46 33 100)
CIJENA	nazvati
ZA	•driveri, bundle
PROTIV	•ima i jeftinijih
DOJAM	1212 modeli vrh su lake kategorije skeniranja. Iznimno jednostavni za upotrebu, stoga ih preporučujemo početnicima. 1236 je već skener za one malo ozbiljnije, s težnjama prema DTP-u...





čipa današnjice očekivali malo više. Driveri obiluju opcijama, a uz karticu dolazi i programčić kojim ju je moguće overclocati.

3D Blaster Ultra

Nakon 5-6 dana, taman kada smo se navikli na lošu kvalitetu 2D prikaza Asusove kartice, na testiranje nam je stigla perjanica ponude našeg omiljelog proizvođača multimedijalne periferije za osobna računala, Creative Labsa. Kartica, baš kao i Asusova, ima 32 MB SDRAM-a. Dobavljiva je čak za 500 kn manje od Asusove, što joj spušta cijenu do donekle prihvatljive razine. Kartica ima na sebi aktivni cooler, što je novost za Creative. Pohvalno. Od specijalnih mogućnosti ima TV izlaz (S-video/kompozitni). Cretiveov 3D Blaster Ultra dolazi s boljim bundliranim softverom. Za kalibraciju slike u 2D, kao i u 3D modu rada, služe programi Colorific i 3D Deep. Igrice su aktualnije i, po meni, kvalitetnije od onih uz V3800. Riječ je o bezglavoj pucačini Expendable i sumanutoj jurnjavi Rollcage. SoftMpeg nije, kako smo po imenu pretpostavili, DVD player, nego običan player za mpg animacije. Moramo čestitati Asusu i Creativeu na nevjerojatnoj škrtosti i štednji na DVD playeru (ne bismo ovako prigovarali da više nego dvostruko jeftiniji G400 nema bundlirani odlični DVD player...). Driveri dopuštaju modifikaciju manje-više istih opcija, samo su vizualno različito sročeni. Creative također dopušta overclockanje, ali samo memorije, na kartici. Želite li overclocknuti procesor morat ćete posegnuti za nekim drugim programom, recimo Powerstripom.

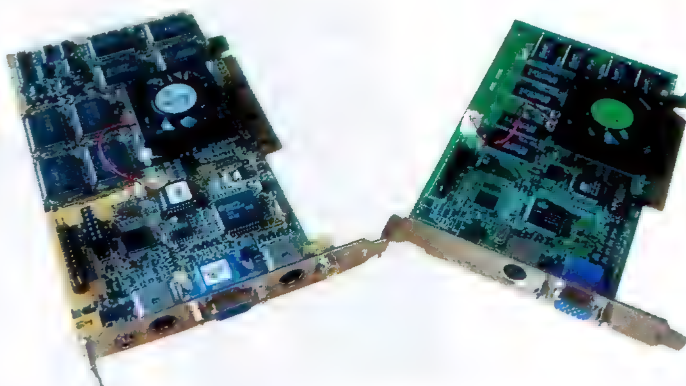
Inače, obje kartice su pokazale visok stupanj kompatibilnosti s igrama te su davale izvrsnu kvalitetu 3D prikaza, bilo da je bila riječ o OpenGL-u ili Direct3D-u. S užitkom ćete s bilo kojom od ove dvije kartice moći igrati bilo koju od novih ili starih 3D igrica. U OpenGL-u su potpuno isprašile matroxicu, kojoj ICD za Open GL još uvijek nije dovršen...

PROIZVOĐAČ	Asus
USTUPIO	HG Spot (tel. 663 76 66)
CIJENA	2343kn (gotovina)
ZA	•brzina •TV ulaz/izlaz.
PROTIV	•loša kvaliteta prikaza jako zamjetna na 17'' i većim monitorima, cijena, nema bundliranog DVD playera.
DOJAM	Jako brza, mnogo mogućnosti, iznimno skupa ali, nažalost, loša je kvaliteta slike.

PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-Gama (tel. 309 83 02)
CIJENA	2083 kn
Za članove Hacker Cluba	**1813 kn** 271 kunu jeftinije!
ZA	•unified omogućava igranje Glide igara, malo brža od Asusove, bolji bundle
PROTIV	•nema bundliranog DVD playera
DOJAM	Prihvatljivija po cijeni i, po nama, ukupno gledano nešto bolja, no bez TV ulaza koji Asusici omogućava digitalizaciju video signala.

VAŽNO:

Ne preporučujemo vam overclockanje vaših grafičkih kartica. Dobitak na performansama je zanemariv, a ozbiljno ćete ugroziti stabilnost sustava, a ako karticu držite dugo na povišenoj frekvenciji, možda prestane raditi.



BRZINA PREMA REFERENTNOJ G400:

Matrox G400	100%
Diamond Viper V770	99,2%
Asus V3800	95,3%
Creative 3D Blaster Ultra	95,8%

REZULTATI TESTIRANJA:

Testirano na: CeleronA 400 MHz, Asus P2B, 128 MB, Win 98

Za svaku karticu testirali smo najstabilniju i najveću brzinu na koju se da overclockati, znači potjerali smo ih do maksimuma i evo rezultata:

3D Mark 1024x768	Diamond Viper V770 (135/155 MHz)	Matrox Millenium G400 (125/175 MHz)	Asus V3800 Ultra (160/190 MHz)	Creative Labs 3D Blaster Ultra (160/190 MHz)
16bpp	3121	3054	2988	3000
32bpp	2935	3048	2831	2849

Ako vam je cijena primarna briga...

HP Deskjet 610 C

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Odnedavna je laka kategorija pisača upotpunjena novim Hewlett Packardovim modelom koji nas je iznenadio svojom niskom cijenom. Povlaći li nužno niža cijena za sobom i mnoge kompromise?

HP 610 C je klasični ink-jet pisač koji ima dva odvojena spremnika za boje, jedan za crnu i jedan za preostale tri (cyan, magenta, yellow), i na računalo se spaja putem paralelnog porta. I dizajn prati liniju ostalih HP ink-jet pisača. Model je zamjetno veći od ostalih u kategoriji (npr. od Canon BJC-250). Proizvođač ga svrstava u sferu kućne i školske uporabe. Inteligentan dizajn dopušta ispis na različite dimenzija papira uključujući i koverte i nešto deblji papir. Trebate li ispisati štogod posebno kvalitetetno, moguće je dokupiti HP Photo Cartridge. Model 610 C je iznimno jednostavan za instaliranje i rad. Na sebi ima samo dva gumba, za «prisilno» uvlačenje papira i za paljenjenje pisača. Želite li staviti, promijeniti ili zamijeniti spremnike tinte, otvorite poklopac i on že automatski staviti «kertridže» u položaj za izmjenu. Slična filozofija primijenjena je i kod drivera koje je vrlo jednostavno rabiti iako će profesionalni korisnici možda cviliti za kojom opcijom više. Podržana su tri moda ispisa po tipu papira, od 300x300 točkica po inču do 600x600. Maksimalna rezolucija postiže se kod ispisa C/B teksta i na specijalnom papiru. Pisač nas je iznenadio i svojom brzinom. Usporedivši stari redakcijski Canon BJC-4100 I ovaj model, zaključili smo da ga HP šiša prilično, posebice u «Best» modu pri ispisu na specijalni papir. Boje koje stvara ovaj pisač su snažne, no kod finijih tranzijenata prilično je vidljiv uzorak ditheriranja. Crna je uistinu crna, a ne siva, kao kod nekih slabijih ink-jet pisača. Kupujete li ink-jet pisač u boji, dobro razmislite o ovom HP-ovom modelu. Ne može se pohvaliti astronomskim rezolucijama ispisa, kao skuplji modeli, no dobro razmislite koliko biste i biste li uopće rabili te dodatne astronomske rezolucije. Ako ste perfekcionist, predlažemo vam neki skuplji model, no ako razmišljate ekonomično, i treba vam dobar ink-jet za ispis teksta, slika i ponekog izleta u fotorealistično, model 610 C bi bio naš izbor.

PROIZVOĐAČ	Hewlett Packard
USTUPIO	Info Gama (tel. 309 83 02)
CIJENA	1081 kn
Za članove Hacker Cluba	**941 kn** 140 kn jeftinije
ZA	•tih rad, cijena, jednostavnost uporabe
PROTIV	•nedostatak detalja na običnom papiru
DOJAM	Odličan i iznimno jeftin pisač za kućnu uporabu



Vrhunski zvučnici softverskog giganta...

Microsoft Digital Sound System 80

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Microsoft izlazi sve češće na tržište s nekim novim komadom hardvera - miševi, tipkovnice, force feedback joystici - iznimne kvalitete. Prije kakvih godinu dana svjetsku je premijeru doživio Microsoftov 'digitalni' zvučni sustav 80, nazvan po ukupnoj snazi ugrađene amplifikacije...

Prije nego što smo dobili ovaj proizvod na testiranje, o njemu smo mnogo čitali. Strani ga je tisak jako nahvalio. Na prvi pogled, riječ je o više-manje klasičnom sub-sat zvučnom sustavu, no testiranje otkriva mnoge sitnice koje ga lansiraju u sam vrh kompjutorskog ozvučenja. Ono 'digitalno' u imenu dolazi od mogućnosti spajanja Microsoftovog audiosustava na računalo preko USB porta, što donosi neke prednosti, od kojih je najvažnija kvaliteta zvuka (više o tome u posebnom okviru **Zašto USB?**) i smanjenje cijene računala za cijenu sada nepotrebne zvučne kartice. Instalacija zvučnika svodi se na spajanje kablova i raspoređivanje zvučnika. Sateliti su magnetski zaštićeni pa ih možete postaviti pokraj monitora. Nemojte zanemariti ni pozicioniranje subwoofera jer o tome prilično ovisi kvaliteta, dubina i glasnoća baseva. Predlažemo vam postavljanje istog na pod, po mogućnosti blizu zida (idealno bi bilo blizu dva). Iako je ovo donekle suprotno praksi kod smještaja velikih i skupih subova, kod ovakvih malih niskotonaca malim trikovima postiže se bolji, atraktivniji zvuk. Subwoofer puca zrak prema dolje, što osigurava maksimalnu i ravnopravnu disperziju zvučnih valova. Tehnologija subwoofera preuzeta je od Philipsa – tzv. Woox sustav. Zgodan detalj je da su transformator, digitalno analogni pretvarač, ostalo sklopovlje za obradu digitalnog signala i samo pojačalo ugrađeni u kućište subwoofera,



Ekonomično...

Assmann za igrače

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Assmann elektronika (sjetite se testa USB uređaja iz prošlog broja) nam je za testiranje ustupila konfiguraciju koja se pokušava nametnuti kao Best Buy svim potencijalnim PC igračima, sastavljenu od pomno biranih komponenti kako bi zadovoljila u svakom pogledu. U nekim elementima nas je ugodno iznenadila, dok je u drugima prilično podbacila...

Trend diktira da donji dio tržišta, gdje se uspješnost prodaje mjeri najnižom cijenom, a ne najvećom brzinom računala, rabe matične ploče s integriranim dodatnim elementima. Kao temelj, ova konfiguracija rabi Aristo AM-748 matičnu ploču koja na sebi ima ugrađenu grafiku (SiS 6562 AGP čip, 64 bita), zvuk (klasična, 16 bita, potrebni aktivni zvučnici, gameport-ništa posebno, ali radi) i, pazite sada, 56K V.90 modem! Spomenuto donosi nižu cijenu računalu, ali i neke zanimljive posljedice visokog stupnja integriranosti, npr. zavijanje modema čuje se iz glavnih zvučnika jer na ploči nema modemskog zvučnika, što se može iskoristiti na dva načina. Prvi je stišavanje odvratnog zavijanja modema čim započne komunikacija s modemom na drugoj strani žice. Drugi je nerviranje susjeda zavijanjem modema pojačanim preko golemih zvučnika i prigodnog im pojačala. Čisti terorizam... Temeljnim računalnim postavima upravlja AMIBIOS, koji obiluje mnogim zgodnim opcijama. Tako, primjerice, možete podesiti da vam se računalo pali u određeno vrijeme dana, na određeni datum (na ovaj se način možete buditi, ako nemate budilicu...), možete ga paliti stiskom razmaknice na tipkovnici (koju moramo pohvaliti, riječ je o kvalitetnom Samsung modelu), a frekvencija procesora i sabirnice podešava se iz BIOSA itd. No, overclockanje će uspjeti samo najhrabrijima jer matična ploča dopušta samo 66 i 100 MHz-a za brzinu sabirnice, a multiplikator, znate i sami, da je nepromjenjiv na Celeron procesorima. Nažalost, funkcije koje uključuju paljenje i gašenje računala iskoristive su samo u kučištima s ATX napajanjem, kakvo nije ono u kojem je izgrađena testirana konfiguracija. Celeron 333A razuman je procesorski izbor. BIOS podržava USB i



ZAŠTO USB?

Osobna računala su dosegnula točku kad za neke aspekte uporabe predstavljaju neiscrpne izvore procesorske snage. No, nije nedostatak procesorske snage usko grlo kvalitete audiosignala. Tradicionalne zvučne kartice smještene su vrlo blizu matične ploče računala i procesora, što stvara šum i distorziju u samom zvuku. Čak i ako se na zvučnu karticu stave najkvalitetnije komponente, integritet zvuka je poremećen samom fizikalnom okolinom u kojoj se nalazi zvučna kartica. Digitalni signali pomoću kojih radi računalo stvaraju pravu noćnu moru od radiointerferencije pa iako je ostalo digitalno sklopovlje sasvim imuno na ovu pojavu, analogni audiočipovi nisu (tipičan primjer čipa podložnog smetnjama je D/A konverter na zvučnoj kartici). Upravo zato zvuk koji dolazi iz PC-a nemjerljiv je po kvaliteti sa zvukom koji dobivamo uporabom odvojenih hi-fi audiokomponenti. Daljnji gubitak kvalitete bit će zbog kabela koji vodi od zvučnika do računala. Što je dulji, to je degradacija veća. E, sad USB u cijelu ovu stvar unosi zanimljivu novost koja bi morala poboljšati kvalitetu zvuka. Naime, zvuk se od računala do zvučnika dovodi digitalno i sama se konverzija signala u analogni događa tek u zvučnicima, daleko od radiointerferencije koja vlada u kućištu računala. Ipak, razlika u kvaliteti čujna je samo kod kvalitetnijih zvučničkih sustava kakav je ovaj Microsoftov. Uza USB zvučnike nije vam potrebna zvučna kartica ili, gledano s negativne strane, ne možete rabiti njene mogućnosti rade li zvučnici u "digitalnom modu" (npr. EAX 3D akceleracija itd.). I još nešto, zvuk bez zvučne kartice predstavlja stanovito dodatno opterećenje na CPU...

što čini vaš radni prostor urednijim. Sve kontrole za sustav smještene su na desnom zvučniku (mute tipka, snaga basova i glasnoća). Ne postoji gumb za paljenje/gašenje sustava, nego je to automatizirano. Naime, čim do zvučnika dopre zvučni signal, bilo u analognom ili digitalnom obliku, oni se bude iz hibernacije i isto tako padaju u san ako duže vrijeme nema signala. Ovo štedi i uređaj, a na duže staze i energiju. Spajate li digitalce na računalo putem USB-a, bit će potrebno instalirati i priloženi softver i jedno restartanje sustava. Pripazite samo da vam je u BIOS-u uključen USB. Kvaliteta zvuka koju ovaj sustav pruža je vrhunska. Glazba zvuči odlično zauzdate li visoke tonove koji znaju zvučati oštro (to se ublaži nakon nekog vremena) i ne pretjerate li s basovima koji nakon određene granice počinju muljati čitav donji dio dodijeljenog (40-160 Hz) mu zvučnog spektra. U igrama ovi zvučnici dolaze na svoje. Prenaglašeni visoki tonovi i basovi rezultiraju iznimnom atraktivnošću. Zvuk motora doista vas trese u stolcu, a eksplozije udaraju u trbuh u Quakeu. Treći dio testiranja odnosio se na gledanje DVD filmova. Soundtrack filmova odlično je prenijet, a atraktivan zvuk samo produbljuje doživljaj. Ako sustav spajate putem USB-a na računalo, na raspolaganju vam je desetpojasni ekvilajzer zvuka kojim je moguće modificirati frekvencijsku karakteristiku zvuka (pojedini tonovi znaju biti ili naglašeni ili suspregnuti u svakodnevnom okolišu radi pojačanja nekih frekvencija zbog refleksija ili poništenja zbog stojnih valova).

Zbrojimo li sve i oduzmemo, Microsoft je stvorio odličan multimedijski dodatak za računalo: pruža vrhunske mogućnosti i komfor, a za sve to vam čak ni ne treba zvučna kartica. ◂

PROIZVOĐAČ	Microsoft
UVOZNIK	Microsoft Hrvatska
CIJENA	-
ZA	•Kvaliteta zvuka, USB.
PROTIV	•-
DOJAM	Odlični zvučnici, iznimne vrijednosti jer im u USB modu ne treba zvučna kartica.



PS/2 sučelja, no za uporabu istih morat ćete dokupiti dodatne međuspajalice (velik izbor nudi i Assmann elektronika). Kako SIS-ov čip zadužen za grafiku nema iskoristivih 3D akceleracijskih funkcija, za to je zadužen sada već gotovo izumro dinosaur 3D akceleracije, Voodoo 2. Ipak, ne smijemo zanemariti gomilu Glide pa čak i D3D igara koje najbolje rade upravo s Voodoo karticama (sjetite se samo Unreala!). Voodoo 2 temeljena kartica također nosi Aristo oznaku, a na sebi ima 12 MB memorije, što je sasvim dovoljno za pokretanje većine dosad izašlih igara uz prihvatljivu brzinu pri 800x600. Inače, uz konfiguraciju dolazi 15' Peacock monitor na čijih je oko 14'' vidljive dijagonale razlika između 800x600 i većih rezolucija u igrama gotovo zanemariva. Jedinu zapreku pri postizanju zadovoljavajućeg kontinuiranog framerate u igrama predstavlja mala količina memorije u računalu. Iako je u matičnu ploču utaknuto 32 MB memorije, sustav može od toga rabiti samo 24 MB jer je 8 MB dodijeljeno grafičkom čipu na ploči! Neprihvatljivo. Obavezno nadograditi, što prije... Matična ploča ima tri PCI i jedan ISA port. Podatke će vam čuvati Seagateov hard disk kapaciteta 3,2 GB. Pohvala ide izboru CD-roma. Riječ je o 40x- brzinskom Toshiba modelu koji odlično čita i oštećene medije, a i za audioekstrakciju je krajnje uporabljiv. Sve to iznimno je uredno posloženo u AT mini tower kućište. S puno skepse krenuli smo u pokušaj spajanja na Internet s modemom ugrađenim na matičnu ploču. Ugodno iznenađeni prosurfali smo na omiljena mrežna odredišta brzinom od 44.000 bps (putem Hineta, 077/100000). Moramo priznati da je nedostatak memorije itekako vidljiv u igrama, neke se čak nisu htjele niti pokrenuti. Želite li ovo računalo rabiti za igranje, svakako ga nadogradite barem s još 32 MB memorije! ◂

Assmann PC konfiguracija izgrađena je od ovih dijelova:

- Mini Tower AT kućište
- Slot 1 matična ploča s 8 MB VGA + zvučna+modem on-board
- Slot 1 Celeron 333A (u plastičnom P2-look cooleru)
- Aristo Voodoo 2 12 MB
- Seagate Medalist 3,2 GB
- CD-ROM Toshiba 40X
- Floppy 1,44 MB

PROIZVOĐAČ	Različiti
UVOZNIK	Assmann
CIJENA	4999 (+PDV)
ZA	•odličan CD čitač, zanimljiva matična ploča
PROTIV	•mala količina memorije
DOJAM	Kupnjom ove konfiguracije ne postajete vlasnikom najjačeg računala u kvartu, nego dobijate pouzdanu konfiguraciju prihvatljive cijene

Best Buy pržilica...

TEAC CD-R56S-4



TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Teacova je proizvodna linija obogaćena jednim 4x cd snimačem. Zašto je bolji od njihova prijašnjeg snimača i zašto smatramo da je riječ o Best Buy uređaju, pročitajte...



TEAC-ovu pržilicu na računalo ćete spojiti putem SCSI-2 sučelja. Ne posjedujete li SCSI-2 karticu, potrebno ju je dokupiti, što predstavlja dodatni trošak od tristotinjak kuna. Glavne su mu karakteristike iznimno pouzdano 4x brzinsko zapisivanje na CD-R medije i odlične performanse rabi li se kao običan CD-čitač. 24x maksimalne brzine nerijetko će prestići nepoznate CD-čitače koji se hvale 40x ili većim brzinama. U audioekstrakciji Teacovi uređaji su nenadmašivi. Uz hardversku sinhronizaciju (eliminira pucketanje), ovaj uređaj kopirat će audio oko 8x (1,2 MB/s) na unutarnjim i do 16x (2,4 MB/s) na izvanjskim trakama CD-a. Pouzdanosti zapisivanja uvelike pridonosi veliki 2 MB međuspremnik, što znači da će CD biti uspješno spržen i u slučaju pauza manjih od 3,3 sekunda u protoku podataka, što se u praksi pokazalo i više nego dostatnim jer nam nikada, pa čak i kada smo radili sa mastodontom od programa kakav je Outlook, nije puklo snimanje. CD-R uređaj dolazi uredno zapakiran u kutiji sa svim potrebnim za bezbolnu ugradnju i snimanje CD-a. Tu su SCSI-2 i audiokabel te svi potrebni i nepotrebni vijci, iscrpne upute, dva prazna CD-R medija i puna verzija odličnog programa za snimanje Nero. Isti se može pohvaliti mnogim naprednim mogućnostima uključujući i snimanje oversize CD-a i sl.

Pokraj ovako pouzdanog 4x snimača, smatram da je besciljno kupovati skuplji, s većom brzinom snimanja jer je, uz snimanje, na ovom 4x Teacu moguće potpuno normalno raditi na računalu (imate li 64, najbolje 128 ili više MB memorije). Naravno, ne treba pretjerivati i startati više programa odjednom forsirajući računalo jer čim Windowsi počnu intenzivno rabiti virtualnu memoriju a da se ista nalazi na istom fizičkom disku na kojem je i image CD-a kojeg snimate, mala je vjerojatnost da će stvar uspjeti. Jedina zamjerka na koju smo naišli je ne mogućnost snimanja na CD-RW medije. No, sudeći prema njihovoj (ne)popularnosti u našim krajevima, to i nije neki nedostatak! Čitanje CD-RW medija je više- manje normalno, jedino što je prilično sporije od ostalih snimljenih i štampanih CD-a. ◀

PROIZVOĐAČ	Teac
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	2051 kn
[illegible]	**1785 kn**
[illegible]	267 kn jeftinije
ZA	•veliki buffer, brzina čitanja, audioekstrakcija, pouzdanost zapisivanja
PROTIV	•eject gumb bi mogao biti i malo osjetljiviji
DOJAM	Iznimno pouzdan snimač. Brzina čitanja i povoljna cijena čine ga odličnim izborom za glavni i jedini čitač optičkih medija u računalu

Ekonomični volan

Rockfire Daredevil

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Nesreća je ovog volana što nam je na testiranje stigao nakon razvikanih Microsoftovih i Thrustmasterovih modela. Iako nismo mnogo očekivali, uistinu nas je iznenadio...

Rockfire Daredevil na prvi pogled ostavlja dojam jeftinog, nekorisnog volana. No, malo-pomalo počinjete uviđati kako su neke stvari tu s razlogom i kako je zapravo vrlo uporabljiv! Jedno morate znati: uz ovaj volan ne dolaze pedale (bez brige, Rockfire ima model koji taman odgovara ovom volanu, a nije ni preskup), ali ćete bez problema dodavati gas i kočiti pomoću palice na desnoj strani. Na njoj su smješteni i gumbi koje je najbolje rabiti za promjenu brzina. Već na prvi pogled uočljivo je da je volan veći od ostalih iz ponude, tj. identičan je onom u vašem osobnom automobilu. Na samom kolu volana nalazi se 6 gumba koje je, između ostalog, moguće rabiti kao digitalne kontrolere gasa i kočnice. Odlučite li kontrolirati brzinu vozila analognom palicom, znajte da će vam jedna ruka biti gotovo cijelo vrijeme na njoj. Znači, morat ćete s jednom rukom okretati kolo volana (hod je 180 stupnjeva), što zna biti vrlo teško, te su upravo stoga ugradili na volan posebnu dršku koja uvelike olakšava manevriranje jednom rukom. Preporučujemo vam da volan pričvrstite za radni stol pomoću priloženog alata. Na računalo ćete ovaj dodatak spojiti klasičnim putem, preko gameporta. Volan je u igrama iznimno precizan (što djelomice valja zahvaliti velikom kolu volana, ali i kvalitetnom mehanizmu i opruzi u volanu), te je pravi užitak igrati njime, što, moramo priznati, nismo očekivali... Nažalost, uz volan ne dolazi nikakav bundle. Ako spojite na nj opcionalne pedale (Daredevil Hybrid Pedal/Pro), ne možete nikako iskoristiti polugu kojom bez pedala upravljate gasom/kočenjem. Sve u svemu, riječ je o odličnom klasičnom volanu namijenjenom onima koje ne privlači Force Feedback, a i količina novca koju su spremni izdvojiti je ograničena. ◀



PROIZVOĐAČ	Rockfire
[illegible]	Melcomp
CIJENA	nazvati
ZA	•odlično se ponaša u igrama, cijena
PROTIV	•nema bundle
DOJAM	Odlična vrijednost za skromnu cijenu!

HELP LINE

S.O.S

Dobrodošli u posljednje izdanje SOS rubrike u kojoj Denis Kovačić po tko zna koji put odgovara na vaše upite vezane uz LBA 2 te obje Broken Sword avanture. Da bismo vam pomogli u prelaženju spomenutih igara za koje dobivamo najviše upita, odlučili smo u ovom broju objaviti kompletni prohod za LBA 2, a već u sljedećem cjelovite prohode Broken Sworda 1 i 2. No, pazite - to znači da Denis više neće odgovarati na vaša pitanja vezana uz te igre, već će vas uputiti na njihove prohode. Pišite nam i dalje, no k'o Boga vas molimo: ne pitajte više ništa o LBA 2 ili bilo kojem Broken Swordu.

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Press" d.o.o. (SOS) Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite SOS)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

BALDURS GATE

Možete mi reći kako ući u Candlekeep i u sam Baldurs Gate.

Igor Kuštreba

Da bi ušao u Baldurs Gate, prvo moraš prijeći rudnike u Nashkelu, onda se vratiti u Beregost i u Feldeposts Innu od Tranziga saznati lokaciju Bandits Campa. Moraš otići u Bandits Camp i pobiti sve živo. Zatim ideš u Cloakwood nakon čega će ti biti otvoren most za ulaz u Baldurs Gate. U Baldurs Gateu obavi sve questove za Scara iz Flaming Fista (infiltriraj se u sjedište Iron Thronea – donji dio B. Gatea) i dobit ćeš knjigu s kojom možeš ući u Candlekeep.

BALDURS GATE

Sad sam na kraju, ali nikako ne mogu ubiti Sarevoka. Ubio sam Tazoka i ostale, ali me Sarevok ubija. Molim savjet od onoga tko je prešao igru: kojim ga je oružjem (magijom, vandom) najlakše ubiti? HVALA!

Darko Ipša

Nabavi u trgovini nekoliko Wand of Summoning i prije nego dođeš pred Sarevoka prizovi mnogo čudovišta. Pošalji ih naprijed i izazovi Sarevoka. Dok se on i njegovi ljudi (Tazok, Angelo,...) bore sa čudovištima, ti ih iz pozadine napucavaj strijelama i slingovima. Sarevok je imun na magiju pa ga jedino tako možeš pobijediti.

DISCWORLD 2

Zapeo sam na prvom CD-u, u drugom činu. Nikako ne mogu skinuti prsten mumiji s ruke i ne znam gdje da nađem Lead actor koju moram dati Dibbleru.

Unaprijed hvala

Idi u piramidu. Uzmi ljepilo i škarama razreži zavoje, stavi ih na drvenu ruku. Idi u oazu i drvenu ruku zamijeni onu s prstenom. Idi U HolyWood, u trgovinu kostimima. Pogledaj kostim konja i porazgovaraj s patuljkom o tom kostimu. Dvaput klikaj na ruku s prstenom. Prsten daj patuljku.
U HollyWoodu idi do trola. Daj mu candy rock. Pokušaj otvoriti vrata na desnoj strani ekrana (trailer door). Pričaj s trollom i pitaj ga za ključ. Otvori vrata. Stavi uže na njih. Uđi unutra i pričaj s djevojkom. Daj joj trollov zub.

DAY OF THE TENTACLE

Igram igru Day Of The Tentacle i imam jedan problem. Ne mogu uzeti polugu od tipa s maskom koji pokušava provaliti u auto.

Ivana

Tom tipu moraš dati ključeve koje ćeš naći ako zatvoriš vrata prve sobe na katu (to je soba pokaj koje se nalazi znak "W").

NIGHTLONG

Zapeo sam na drugom CD-u. Uzeo sam papirić s kvadratićima, ali nikako ne mogu pogoditi šifru za sigurnosni sustav.

Igor

Šifra je 958320.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Igrajući igru (Part I. – The Largo Embargo) došao sam do Voodoo vještice koja mi je dala popis stvari koje moram pokupiti za voodoo lutku. Pokupio sam tupe za glavu, majicu za tijelo i ispljuvak za njegov duh, ali ne znam koja je posljednja stvar. Molim vas, pomozite.

Marko

Kod mosta gdje ti je Largo uzeo novac pogledaj ploču. Uzmi ga i dobit ćeš lopatu. Idi na groblje. Pogledaj grobove i nadgrobne ploče. Nađi Largov grob. Lopatom ga otkopaj. Dobit ćeš kost, četvrtu stvar koja ti je potrebna za voodoo lutku.

GRIM FANDANGO



Molim vas, kažite kako da na prvom CD-u prijeđem šumu. Nadogradio sam auto, pobio vatrene dabrove i ne znam što dalje. Kako otključati vrata s velikim lokotom? Gdje da nađem ključ? Pokušao sam proći autom kroz vrata, ali lik odmah izađe iz auta, a vozač kaže da ne može proći kroz vrata.

Goran i Zoran

Uzmi znak i nosi ga do šume na lijevoj gornjoj strani ekrana. Kad ga god zabiješ u zemlju, strelica će se okrenuti i pokazivati u jednom smjeru, tj. ondje gdje ga trebaš odnijeti. Nosi ga i svako malo zabij u zemlju da vidiš gdje trebaš ići dalje. Zabiješ li ga u pravo mjesto, otvorit će se spilja. Uđi unutra, idi do znaka i protresi ga da bi dobio ključ - otključaj vrata, uđi u vozilo i kreni naprijed.

Došao sam do vozača Glottisa, on traži šefov potpis da bi me vozio, ali šef neće ni da čuje o tome. Kako da dobijem potpis?

Mladen

Kad uzmeš Work order od Eve, izađi iz zgrade. Kreni desno i uđi u mračnu uličicu. Idi do užadi koja visi s krova. Popni se i uđi kroz otvoren prozor u Donov ured. Na kompjutoru promijeni odgovor na "Ah, cripes Eva! Just sign it yourself, will ya? I'm busy!". Vrati se do Eve i daj joj Work order da potpiše.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Imam problem u igri Monkey Island 2. U trećem dijelu, kada Wally oslobodi Guybrusha i sebe, nađem se u totalnom mraku, ali nemam nikakve šibice.

Unaprijed zahvalan, Tomislav

U drugom dijelu, u močvari, kada dođeš do Mojoa, dobit ćeš juju bag. Pogledaj unutra i naći ćeš šibice i love bomb. Šibice moraš upaliti u mraku.

FULL THROTTLE

Kad uđem u junk yard, ondje je neki pas. Da ga se riješim, bacim komad mesa u jedan od auta koji se ondje nalaze i on uđe unutra i kao jede, ali što god napravio, on me napadne pa ne mogu uzeti onaj dio od auta koji mi treba. Sa sobom imam kuku, kanister i već spomenuti komad mesine.

Goran Jukić

Kad staviš komad mesa u plavi auto, idi do dizalice i popni se na nju. Namjesti magnet iznad plavog auta, spusti ga krajnjom lijevom polugom i pritiskom na tipku uključi. Kad magnet privuče auto, podigni auto i tako ga ostavi. Izađi iz dizalice i idi po dio za motor koji se nalazi na lijevoj strani skladišta.

BEZ PANIKE

Ni vrući početak ljeta nije umanjio vaše računalne brige. Problema je mnogo, a najvećem broju čitatelja muke zadaje kupnja novih grafičkih kartica kojih je uistinu u izbilju

NAJBOLJA GRAFIČKA

? Molim Vas da mi preporučite najbolju grafičku karticu za moj kompjutor. Imam PII-300,64MB-Ram i grafičku karticu Intel I740 s 8MB. Surfajući Internetom, primjetio sam da je ATI RAGE FURY s 32MB dobio više ocjene nego Voodoo 3 3000. Što vi kažete na to? Molim vas da mi odgovorite u sljedećem broju Hackera ili putem e-maila. Unaprijed hvala.

(T.M.)

! U najuži izbor za svoju novu karticu morao bi staviti Voodoo 3 3000, Matrox Millenium G400 i (Ultra) TNT 2 temeljene kartice. Predlažem ti da pročitaš ovomjesečne testove hardvera koji će ti, vjerujem, pomoći u odluci. TNT2 Ultra je najbrža i najskuplja, Voodoo 3 ne podržava 32 bpp renderiranje, dok je G400 najsporija (uvjetno rečeno), ali ima najbolju kvalitetu prikaza. Lako je objasniti veće ocjene za Fury nego za Voodoo 3 3000. V3 je bolji samo u jednoj stvari - u brzini. Gledano po ostalim aspektima, Ati Rage 128 ima više memorije, podržava 32 Bpp renderiranje, ima potpuni OpenGL, napredne TV mogućnosti itd. No, sporiji je i to, zajedno s razvikanim 3Dfxovim imenom, kod mnogih prevagne, uključujući i nas :)

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM "Janus-Press d.o.o."
(BEZ PANIKE)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr
SUBJECT: BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

DO MAKSIMUMA

? **1.Možete li mi reći koja je najbolja matična ploča za pentium3 550MHz, bez obzira na cijenu?**
2.Ne znam bih li kupio Ultra rivu TNT2 ili voodoo3 3500. Vjerojatno još niste napravili testove pa bih vas zamolio da mi kažete koja je, po vama, brža, bolja i efikasnija i zašto.
P.S. Koja je trenutačna cijena P3 550?
Unaprijed hvala

Oleg Tošović iz Dubrovnika

! Pentiumu 3 na 550 MHz odgovarat će svaka BX matična ploča. Po mnogima, najbolji su Abitovi (BH6) i Asusovi (P2B) modeli. Cijena P3 550 MHz iznosi oko 6000 kn. Iako još nismo tesitrali Voodoo 3 3500, po dostupnim nam informacijama, V3 će biti brži u 16bpp igrama, no Ultra TNT2 će ga šišati u svemu ostalom. Naš bi izbor trenutačno bila Ultra TNT2, no napominjemo, V3 3500 još nismo testirali.

PITAM SE, PITAM SE...

? **1. Koja je razlika između PCI i AGP inačica grafičke kartice?**
2. Što se dogodilo s pc133 memorijom i kada izlazi?
3. Ako kupim IBM 18 GB hard, UDMA/66, 7200 rpm i pentium 3, koju mi matičnu ploču preporučujete. Hoće li s gore navedenim hardom raditi intel 440BX matična ploča, i je li ona dobra u kombinaciji s p3?
Hvala na odgovorima !

Tin iz Zagreba

! Razlika između PCI i AGP inačica grafičke kartice je u sučelju preko kojeg se spaja na računalo. PCI sučelje radi na 33 MHz, a AGP na 66 MHz. Osim tog skoka u brzini, AGP je posebno izrađen za spajanje grafičkih kartica na nj i omogućava iznimno brzo baratanje i prenošenje velikih tekstura iz memorije računala u onu na grafičkoj kartici. PC 133 memorija će izaći kada se na tržištu pojave prvi procesori koji će podržavati ovu brzinu FSB-a (sabirnice), što bi se moralo dogoditi do kraja godine. Bit će to novi brzi P3 procesori. Čvrsti disk koji spominješ najbolje će raditi s nekom ATA/66 matičnom pločom, kakvih je trenuačno relativno malo na tržištu. Nemoj zaboraviti da ti treba i specijalni 80 žilni kabel želiš li iskoristiti prednosti novog HDD standarda. Dotična kombinacija će raditi bez ikakvih problema, no bez ATA/66 podrške.

P2 900 MHz

? **Možete li mi predložiti što se više isplati, Pentium 3 550 MHz ili DUAL Pentium 2 450 MHz??? S kojom će se konfiguracijom brže pokretati igre koje izlaze i je li za igre u bližoj budućnosti potreban Pentium 3 ili je još uvijek dovoljan P2? Ako je DUAL P2 450, znači li to 900 MHz??**

UNAPRIJED HVALA
MAX

! Definitivno je mnogo bolji (i jeftiniji) izbor P3 550 MHz. Dvoprocesorski rad podržan je od strane specijaliziranog hardvera i sve bi ti igre radile kao da imaš samo jedan procesor. DUAL P2 450 MHz ne znači 900 MHz, nego da dva P2 procesora rade paralelno na 450 MHz.

KOJU GRAFIČKU?

? **Imam AMD K6II 333MHz, 64MB RAM. Koju mi od ovih grafičkih kartica preporučujute: ASUS RIVA TNT2, CREATIVE RIVA TNT2 i MATROX MILLENIUM G400. Sadrže li sve tri u sebi dekompresijsku karticu za gledanje DVD-a.**

! Sve tri grafičke kartice odličan su izbor. Nijedna od navedenih nema hardversku dekompresiju Mpeg-2 zapisa, ali sve podržavaju funkcije koje odterećuju procesor do 50% kod dekompresije filma s DVD-a. Samo Matrox G400 dolazi s bundliranim DVD playerom koji je nužan za iskorištavanje ugrađene DVD akceleracije.

HOĆE LI RADITI?

? **Imam P200 MMX , 32 MB, 2 MB grafičke. Zanima me hoće li igra Star wars episode 1 Phantom Menace biti igriva??? Ili će bolje raditi: Midtown Madness.**

! Tvoje računalo odgovara minimalnoj specifikaciji dotične igre, jedina stvar koja ti nedostaje je 3D akcelerator s 4 MB ili više. Midtown Madness je popriličo zahtjevniji te predlažemo da ga se okaniš, barem dok ne nadogradiš računalo.

Bok!

? **Nedavno sam kupio monitor MACOM N95s, 19". Moja konfiguracija je: Pentium II 300A,8,6 HDD,32 Mb RAM,RivaTNT 16 Mb, Awe64... Problem je u tome što na monitoru ne mogu povisiti rezoluciju više od 680X480 u 16 boja. Kada pokušam promijeniti rezoluciju, kaže mi da moram resetirati. Nakon toga u Windowsima (98), rezolucija je ista. Nedavno sam s Interneta skinuo program ASUS tweaking utility, s kojim bi mogao detaljnije podešavati video karticu. Ako ga pokušam pokrenuti, kaže da moram povećati boje više od 16.**

Lumen

! Prvo deinstaliraj i ponovno instaliraj drivere za grafičku. Potom otiđi u System properties-Device Manager i pogledaj što imaš pod monitor. Slijedi skidanje Macomove .inf datoteke sa http://www.macrotron.de/distrib/treiber.html. Sada pomoću ove datoteke instaliraj monitor koji imaš. (U device manageru klikaš na trenutačno instalirani driver, pa na properties, pa update driver...)

BRZINA MODEMA

? **Imam Rockwella-fax modem-v.90/k56flex,izvanjski, pa vas molim da mi odgovorite kako da se priključim na brzine veće od 42.667bps. Pokušao sam već desetak puta na razlicitim brojevima i u različito doba dana i noći, ali nisam postigao veću brzinu. U Hackeru br.48 vidio sam da ste testirali modeme slične mome te da ste dobili brzine čak do 50.666bps. Ako možete, napišite i adrese za poboljšavanje dial-up-networka te drivera za moj modem. Unaprijed hvala.**

Baton Ajroni

! Brzina uspostavljene veze između krajnjeg korisnika i ISP-a (internet service providera) zavisi o mnogim parametrima, od kojih je najvažniji kvaliteta telefonskih vodova. Također, vidljive su razlike od modema do modema. Najbolja iskustva imamo s US Robotics modelima, koji su najbrže i najstabilnije radili, ali im je i cijena veća (do 52,000bps). Čak i između naizgled istih modema (Rockwell čipovi) postoje brojne razlike koje utječu na njihove performanse. Postoje različiti programčići za poboljšanje i proširenje DUN-a, kao i za dodatno optimiziranje Internet veze. Predlažemo ti da sam odabereš na adresi www.winfiles.com.

DOWNLOAD DRIVERA

? **Nabavio sam igricu nfs4 ali mi kompjutor stalno govori da fale driveri za grafičku (glide driveri).Na internetu sam pronašao drivere na www.3dfx.com ali ne znam kako da ih skinem. HELP ME!!!!! Imam voodoo2 karticu(12 mb).**

Neven Lazeta

! Na stranici **http://www.europe.3dfx.com/view.asp?PAGE=nusV2drivers** imaš velik izbor drivera za tvoju karticu. Na **www.3dfx.com** nalaze se samo referentni driveri, predlažemo ti da skineš drivere tvrtke koja je proizvela tvoju karticu, npr. Diamond. Puna adresa do drivera je **http://downloads.europe.3dfx.com/downloads/DRIVERS/v2_drvw9598/rkv2dx6.exe.**

CJELOVITI PROHOD

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Iako je ovo relativno stara igra, još uvijek je rado igrana. Međutim, zagonetke koje u njoj srećete su ponekad prave mozgolomke koje obeshrabre previše igrača pa smo odlučili to jednom za svagda riješiti i objaviti kompletan prohod.

PIŠE **Denis Kovačić**

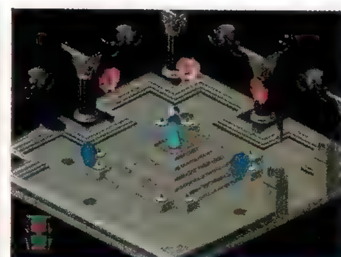
Ako ste zapeli u ovoj igri, evo spasa. No, prije samog prohoda, koji savjet. Razgovarajte sa svima jer uvijek netko kaže nešto što vam može pomoći. Različite kante, bačve, tegle sa cvijećem i sl. znaju skrivati energiju, novce ili magiju. Zato, kad ste god u prilici, pogledajte u njih.

Na početku morate prvo izliječiti vašeg Dino Flya. Prije nego krenete u grad, uzmite ključ za podrum (odmah kraj vrata) i odande uzmite magičnu kuglu, holomapu i tri strelice. Sada krenite prema gradu. U ljekarni pitajte za lijek. Prodavač će reći da nema ništa prikladno za liječiti Dino Flya. Jedna od mušterija će ponuditi pomoć, ali će joj tada mladi zec ukrasti kišobran i pobjeći. Istrčite van i dogovorite se s mušterijom da vam pomogne ako joj vratite kišobran. Kad god želite prići zecu, on pobjegne. S obzirom da je brži od vas, nemate nikakve šanse stići ga, poslužite se lukavstvom. Priđite mu sleđa u "discreet" modu i tražite neka vam vrati kišobran. Kad vratite kišobran ženi, ona će reći da pođete posjetiti Ker'aooca, čarobnjaka koji liječi i koji živi na Desert Islandu. U luci kupite kartu za brod, no trenutačno od toga nema velike koristi jer su sve plovidbe otkazane zbog nevremena. Jedini koji vam sada može pomoći je čarobnjak za vrijeme. Njegov je šator na planini iznad grada. Od njega saznajete da je potpuno nemoćan jer ne može u svjetionik - zaključan je, a njegova čuvara, Ralpha, nema. Kod svjetionika ćete od zečice doznati da ona ne zna gdje je Ralph ali se nada da nije otišao na Croniche. Nju plaše priče o Tralu, opasnom čudovištu kojeg se ona boji. U luci od Felixa nećete saznati gdje je Ralph, ali će vam on predložiti da vratite svoju tuniku i magičnu kuglu kanite li ići na Croniche. U kafiću " Chez Luc" Ralphovi će prijatelji također reći da ne znaju gdje je on i da se nadaju da nije otišao na Croniche. Vrijeme je da odete po svoju tuniku u muzej. Morate platiti kartu jer vas čuvar na ulazu ne prepoznaje. Razgovarajte s Miss Bloop. Izađite i uđite kroz prozor na krovu. Jedan prekidač otvara vrata, a drugi podiže zvono iznad tunike, ali samo na određeno vrijeme. Zato morate biti brzi. Spremni ste za put na Croniche. Krenite ondje (planina iznad grada, skrenite desno kod prvog znaka). Nađite ulaz u spilju pokraj kojeg je znak koji pokazuje put prema Croniche. Unutra malo rabite magičnu kuglu, malo šake i krenite dalje. Kad preskočite kamenje i uđete u drugu spilju, naći ćete Ralpha ali iza rešetaka. Nakon objašnjenja trenutačne situacije, krenite na drugu stranu, pomoću magične kugle aktivirajte prekidač. Na daljnjem putu srest ćete prijatelja Joea. Morate ubiti dva mala čudovišta da biste dobili ključ koji vas vodi ravno pred Tralu, mitsko čudovište. Uz malo sreće, dosta znanja i magičnu kuglu, riješili ste se i te napasti. Uzmite ključ, oslobodite Ralpha i uživajte u animaciji. Prošećite do svjetionika i još malo uživajte. Porazgovarajte s Esmerom i pođite kupiti kartu za brod i Nitro-Meca-Penguin.. Ako je već imate, onda kupite samo Nitro-Meca-Penguin i ukrcajte se na brod. Vaša avantura zapravo tek počinje.

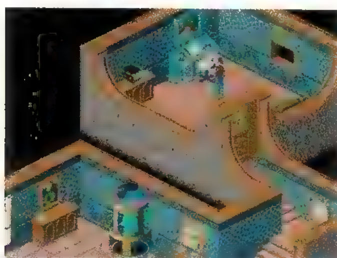
Kad dođete na Desert Island, potražite Ker'aoocovu kuću. Ondje ćete susresti ženu koju ste upoznali u ljekarni i saznati da Ker'aooca nema i da ona ne zna kada će se vratiti. Možete pokušati u školi za čarobnjake, možda oni mogu pomoći. No, ona ne zna gdje je škola. Prije nego izađete iz kuće, uzmite bocu s kiselinom (gallic acid). Razgovarajući sa stanovnicima otoka, saznat ćete da su svi čuli samo neke glasine o toj školi, no nitko ne zna točno gdje je. U haciendi Del Monte-Pelado ipak znaju gdje je škola. Zapravo, zna vaš prijatelj na krovu. Kad dođete ondje, porazgovarajte s vlasnikom i krenite prema ženskoj kupaonici. Uđite unutra, kada žena vrisne, izađite i brzo idite prema šanku. Popnite se ljestvama na krov. Porazgovarajte sa starcem i saznat ćete lokaciju škole za čarobnjake. Na groblje ne možete ući jer su vrata zatvorena. Krenite lijevo uz stijene, pokraj stabla je prolaz. Kad uđete u školu, idite ravno. U velikoj dvorani se morate provući između stolova izbjegavajući duhove. Do škrinje je jednostavnije doći u "discreet modu" i uzeti ključ kojim otvarate vrata lijevo. Saznajete da je jedini način za izliječenje Dino-Flya taj da ga sami izliječite. Da biste to napravili, morate imati diplomu škole, a da biste nju imali, morate se upisati u školu, no da biste se upisali u školu, morate platiti 120 novčića i tu dolazimo do problema - vi ih nemate. Ali ih možda ima u Temple of Buu. Ondje se okušajte u igri "Tir O Canardo". Kad dobro pogodite, za nagradu ćete dobiti balone koji će vas ponijeti u zrak. Kad padnete u rupu, skačite po platformama skupljajući novac. Brzo se vratite u školu, platite upisninu i krenite na izvršavanje prvog zadatka. Uđite u prostoriju i stanite na sredinu. Ploče morate pogađati određenim slijedom. S malo prakse, ovo će biti čista igrarija. Kao nagradu, dobivate puhalicu. Za rješenje drugog zadatka, krenite prema Baldinovoj kući (kuća s teleskopom). Usput pogledajte u svemirski brod pokraj luke. Od Baldina uzmite upravljač za auto i vratite se na Citadel Island. Dajte upravljač Zoe da bi mogla popraviti auto. Vratite se na Desert Island i idite Baldinu da vam da prenosivi radio. Zoe će doći na otok autom. Do cvijeta koji vam je potreban za rješenje drugog zadatka možete doći samo autom i to putem pokraj tajnog prolaza za školu. Kad donesete cvijet učitelju, za nagradu dobivate "Counch of Triton" kojim možete liječiti. Brzo natrag kod Dino-Flya i izliječite ga. Sada kada je Dino sposoban za let, recite mu da vas ponese na Dome Slate Island gdje morate riješiti treći zadatak. To je zapravo mali labirint čija se karta nalazi na ulazu. Ako želite, možete je precrtati. Kad riješite i taj posljednji zadatak, pojavit će se učitelj. Dat će vam čarobnu ploču. Vratite se u školu, gdje dobivate diplomu kojom službeno postajete čarobnjak i novu, zelenu čarobnu kuglu. Učitelj vam također preporučuje da nabavite ceremonijalnu čarobnjačku odjeću od putujućeg trgovca. Dobivate novi zadatak. Morate pronaći čarobnjake koji su nestali bez traga. Raspitujući se po otoku, ne dobivate mnogo informacija, ali opet se spominje jedno mjesto. Hacienda Del Monte Pelado. Istom postupkom se popnite na krov, gdje ćete od starca saznati za sudbinu čarobnjaka. Od trgovca koji na tepihu putuje otokom, kupite odoru i lažnu bradu. U haciendi pričajte s jednim od Esmera i krenite s njim. U svemirskom brodu uzmite prevoditelja (napravu, ne aliena). Možete pogledati i propagandni program Esmera o planetu Zeelich. Kad brod sleti, krenite u pratnji vojnika i Esmera. U hodniku će vas prepoznati Joe, zbog čega završavate u zatvoru. Nakon kratkog razgovora s Joeom i upoznavanja s pravim stanjem stvari i još kraćim



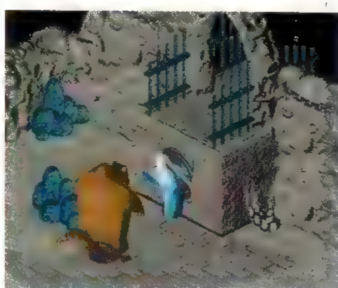
Mudrac, poznat još iz prvog dijela, bit će vam i ovdje od koristi



Prvi test u školi za čarobnjake. Stanite na jedno mjesto i gađajte ploče



Da biste uzeli tuniku iz muzeja, morate otvoriti vrata i podignuti zaštitno zvono. Sve je vremenski ograničeno pa morate biti brzi



Tralu, prvi veći neprijatelj kojeg se morate riješiti



Zoe će donijeti auto na Desert Island. Bit će vam od velike koristi

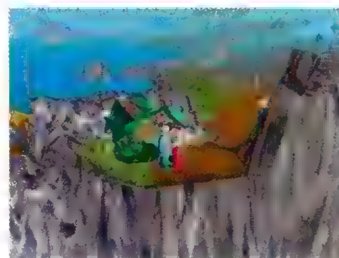


Samo se zaletite i preskočite na drugu stranu



Pokupite cvijet i odnesite ga u školu za čarobnjake. To je vaš drugi test

"razgovorom" s čuvarem, oslobodite još jednog zatvorenika koji će vam pomoći savjetom. Krenite kroz vrata koja vam je naznačio zarobljenik, uništite robota i zatim brzo prema Astroportu. Uđite u kontrolni toranj i uzmite disk. U brodu disk stavite na njegovo mjesto i vratite se na Twinsun. Nakon ne baš uspješnog slijetanja, krenite kući gdje vas čeka Zoe. Primijetit ćete da su Esmeri promijenili ponašanje i da više nisu tako prijateljski raspoloženi. Kod kuće od Zoe saznajete trenutačnu situaciju. Idite na Desert Island, u školu. Od učitelja saznajete daljnje informacije i što vam je dalje činiti. Idite u šator čarobnjaka za vrijeme i pročitajte poruku. Pođite do ureda za ostavljene stvari. Spustite se u skladište i s letećim magnetom izvadite paket iz prostorije. Za dalje imate dvije mogućnosti. Ili da platite 102 novčića radniku ili da sami izgurate paket (sljedeći strelice na podu) iz skladišta. Kad to obavite na bilo koji način, idite do kuće uz vašu. Pričajte sa starcem. Bit će mu potrebna kiselina da bi karta kanalizacije bila razumljiva za čitanje. Dat će vam i predmet u obliku piramide. Pogledajte u kartu i ona će biti precrtana na magičnu ploču. Vratite se u školu i popričajte s učiteljem. Saznat ćete lokaciju školjke iz koje morate izvaditi biser koji vam je potreban. Idite do doka pokraj luke, ondje je zvono kojim pozivate Moyu, kornjaču. Ona će vas odvesti u spilju gdje je školjka. Kad dođete ondje, uz malu pomoć Proto-packa, biser je vaš. Vratite se na dok i idite u haciendu. Na krovu pogledajte kroz teleskop. Vidjet ćete mali otok. Dino-Flyu recite da ondje želite ići. U spiljama ćete pronaći zaštitnu čaroliju pomoću koje možete izaći van (ili je ne trebate rabiti, sve ovisi koliko ste vješti). Sada je vrijeme za povratak na Citadel Island. U šatoru čarobnjaka za vrijeme ubacite u kazan biser i dobit ćete "Red ring of lighting" čaroliju s kojom ćete osloboditi "Ball of Sendell". Idite u "Chez Luc", eliminirajte sve koji su u prizemlju uključujući i pijanog stražara. Uzmite ključ iz bačve i krenite u podrum. Ondje propadnite kroz rupu. Postavite piramidu na postolje pokraj stuba. Vrata tajne sobe će se otvoriti. Unutra se nalazi "Ball of Sendell" zaštićena ledom. Za uporabu čarolije kojom ćete osloboditi "Ball of Sendell" morate imati punu količinu magične energije. Ako nemate, izađite, skočite na jednu od plutajućih bačvi i u kutiji koja se nalazi ispod prolaza naći ćete ključ. Njime otključavate vrata iza kojih se nalazi škrinja u kojoj ima dosta bočica sa magijom. Sada možete (ako niste do sada) osloboditi "Ball of Sendell" i bit ćete nagrađeni novom čarobnom kuglom. Crvenom. Idite na Desert Island, u Temple of Bu. Vozeći se vagonom, preusmjerite strelice tako da odete jedan kat niže. Ondje je kutija s ključem, ali prilaz njoj brane dva kipa. Kad im prilazite, budite u "discreet modu" i čim prođete prvi kip, brzo se prebacite u "sporty mod" i skočite prema kutiji. Krenite prolazom na desnoj strani. U tajnoj bazi Esmera pročitajte poruku o novoj šifri za bazu na mjesecu, "Green moon". Bit će potrebno uzeti i disk koji se nalazi u prostoriji do koje vodi električni most koji prelazite pomoću Proto-Packa. Disk postavite na njegovo mjesto u svemirskom brodu i krenite prema Emerald mjesecu. Kada sletite, javit će se glas i tražiti šifru. Odjenite svemirsko odijelo i izađite. Vani se malo borite s stražarima i uđite kroz vrata koja nisu bila branjena. Tri sferična prekidača otvaraju troja vrata ispred kojih su bili stražari. Izađite iz te zgrade i uđite kroz nasuprotna vrata. Ovdje će biti malo više borbe, no ne bi trebali imati problema. Prvo pronađite ključ kod čuvara, a nakon toga i ćeliju u kojoj je Baldino i još jedan zatvorenik. Sada kada ste saznali prave namjere Esmera, nemate vremena za gubljenje. Izađite i krenite za Baldinom. Zavorenik kojeg ste upoznali u zatvoru bit će ubijen, no morate dalje bez njega. Pratite Baldina do njegovog svemirskog broda. Sljedeća stanica je planet Zeelich. Niste baš najsretnije sletjeli pa će Baldinu biti potreban gazogem za popravak. Hop na hop preko stijena uz malu pomoć Proto-packa i eto vas na doku. Pitajte za otok CX iako vas nitko neće htjeti odvesti tamo. Svi su previše uplašeni. Stari mornar je spreman dati vam neke informacije o otoku ali za sto zlitosa. Toliko kod sebe nemate pa morate nekako nabaviti novac. Krenite prema centru grada i poslije mosta skrenite lijevo. Naći ćete se u dućanu sa suvenirima sa Twinsuna. Tu možete razmijeniti novac. Vratite se do luke i idite u tavernu. Pitajte ljude o otoku CX ali jedina korisna informacija koju ćete dobiti je da popričate sa starim mornarom koga jednostavno zovu "Kapetan". Vratite se na dok i popričajte s njim. Krenite s njim na Celebration otok. Kada stignete, dočekat će vas "topla" dobrodošlica jer vas je jedan stražar prepoznao. Nađite prodavača suvenira (sav je u zavojima) i popričajte s njim. Natrag u Otringal. Primijetit ćete da ste postali vrlo popularna osoba. Svuda su polijepljene potjernice za vama, a pojavili su se i dodatni stražari. U Rickovoj taverni popričajte s ljudima koji su ondje iako neće biti nikakve koristi od njih. Krenite kroz binu do "backstagea". Pronađite prostoriju s dva stupa i postavite ih tako da možete doskočiti do prolaza za ventilaciju. S određenom kombinacijom na tri koloture otvarate prolaz u ventilaciji koji vas vodi ravno u Rickov ured. Rick vam pomaže jedino informacijom. Sljedeća osoba koju morate posjetiti je Johnny Rocket. Izađite van i javit će vam se Baldino. Podsjetit će vas na gazogem. U centru grada popričajte s likom pokraj pumpe za gazogem od kojeg ćete saznati da nema ni kapi goriva te da čeka cisternu. Uzmite taxi i idite na otok Francos. Ondje ćete primijetiti da svi



Pomoću Counch of Triton izliječite Dino-Flyja



Dome Slate Island, gdje vas čeka treći i posljednji zadatak



Nevidljivi labirinit koji morate proći

hackermanija

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Startajte igru s normalnom komandnom linijom i parametrom +developer 1 (npr. c:\kingpin\kingpin.exe +developer 1). Tijekom igre pritisnite ` da bi se pojavila konzola. Tada možete tipkati sljedeće šifre:

IMMORTAL - God mod
GIVE ALL – svi predmeti osim novca
GIVE CASH ### - daje vam ### novaca (### je iznos koji sami unesete)
GIVE (COIL, WATCH, BATTERY, WHISKEY, CHEM_PLANT_KEY, FUSE, SHOP_KEY, WAREHOUSE_KEY, LIZZY HEAD, SHIPYARD_KEY, OFFICE_KEY, VALVE, TICKET, FLASHLIGHT) – daje vam navedene predmete
GIVE (CROWBAR, PISTOL, SHOTGUN, TOMMYGUN, HEAVY MACHINEGUN, GRENADE LAUNCHER, BAZOOKA, FLAMETHROWER) – daje vam jedno od navedenih oružja
GIVE BULLETS ### - daje vam ### metaka (### je iznos koji sami unosite)
GIVE SHELLS ### - daje vam ### patrona (### je iznos koji sami unosite)
GIVE 308CAL – daje vam ### streljivo 308 kalibra
GIVE GRENADES ### - daje vam ### granata (### je iznos koji sami unosite)
GIVE ROCKETS ### - daje vam ### raketa (### je iznos koji sami unosite)
GIVE GAS ###- daje vam ### benzina (### je iznos koji sami unosite)
GIVE SPISTOL – daje prigušivač za pištolj
GIVE PISTOL RELOAD – automatsko punjenje pištolja
GIVE SMALL HEALTH – mali paket zdravlja
GIVE LARGE HEALTH – veliki paket zdravlja
GIVE ADRENALINE – adrenalin
GIVE HEALTH – zdravlje do maksimuma
GIVE HELMET ARMOR – Helmet oklop
GIVE JACKET ARMOR – jacker oklop
GIVE LEGS ARMOR -legs oklop
GIVE ARMOR – kompletan oklop

THE PHANTOM MENACE

Tijekom igre pritisnite Backspace. Pojavit će se prozor za dijalog. Unesite neku od šifri.

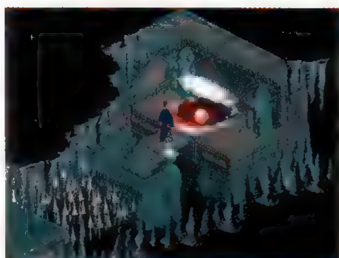
cinema – Widescreen pogled
from above – pogled odozgora
naughtynaughty – pogled iz prvog lica
slowmo – usporeno kretanje

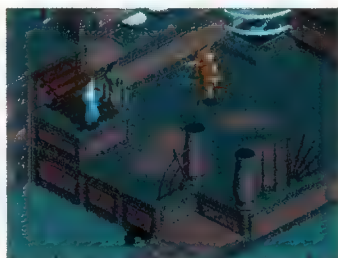
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

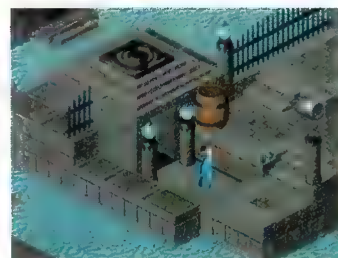
Unesite šifre u bilo kojem izborniku

acar - bonus auto 1
bcar – bonus auto 2
ccar -bonus auto 3
cars – svi auti
tracks – sve staze
dcop (Hot Pursuit mod) – bonus auto
ecop (Hot Pursuit mod)– bonus auto
fcop (Hot Pursuit mod)– bonus auto
gofast (Arcade mod)– upgarde strojevi
monkey (Arcade mod)– upgrade transmisije
moon (Arcade mod)– mala gravitacija
madland (Arcade mod)– svi su vrlo dobri protivnici
gates (Career mod)– dodatni novac
buy (Career mod) – besplatna kupovina
up0 (Career mod) – nema upgradea
up1 (Career mod) – prvi upgrade
up2 (Career mod) – drugi upgrade
up3 (Career mod) – treći upgrade
outmyway – potrubite i protivnik vam više neće smetati
resetya - potrubite i protivnik vam više neće smetati
tp00-15 (Arcade mod) – možete voziti neko vozilo iz prometa

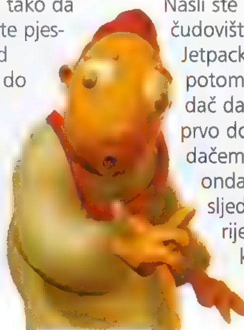

Skladište iz kojeg morate uzeti paket s proto packom


Biser koji je potreban za čaroliju Red ring of lighting


Drugi veći neprijatelj na kojeg ćete naići. No nije baš i posebno opasan


Piramidu postavite kao što je na slici u uđite u tajnu prostoriju

stanovnici kopaju rupe u potrazi za fragmentom koji treba predstavljati njihovu rasu u ceremoniji ujedinjenja. U kući Burgomastera saznajete da je odgovornog za čuvanje fragmenta pojelo čudovište, a nikome nije rekao gdje je skrio fragment i zbog toga je sva ta strka na otoku. Vi krenite prema rafineriji. Nećete moći ući na glavni ulaz zato potražite mjesto gdje je ograda malo oštećena i skočite na cijev pa preko ograde. Uđite u zgradu. Put do kanistra s gazogemom neće biti lak. Probleme će stvarati para koja šišti i naravno stražari. Ključevi se nalaze u crvenim kutijama na klasično teže pristupačnim mjestima. Uz manje ili više problema, kada uzmete kanister s gazogemom, izađite van iz rafinerije. Ogradu preskočite skačući s bačvi koje se nalaze blizu mjesta gdje ste ušli (na lijevo). U selu slijedite mehaničku sovu do njene rupe. Ključ koji ćete ondje pronaći otvara u Burgomasterovoj kući sef nasuprot stola. U sefu je zagonetka čije rješenje je točna pozicija fragmenta. U dućanu kupite kramp. Idite do palme i okrenite se nasuprot rafineriji tako da leđima dodirujete palmu. Morate biti u "sporty" modu. Krenite par koraka naprijed i trebali biste doći do komada trave koji je pokraj mora. Ondje bi se trebao nalaziti fragment. Vratite se u Otringal i dajte kanister Baldinu. Zahvaljući gazogemu, Proto-pack će postati Super-Jetpack kojim možete letjeti više i brže. Krenite prema hotelu da biste se ondje našli s Johnny Rocketom. Dizalo koje vodi u gornji dio grada u kvaru je, stoga ćete morati na neki drugi način doći do hotela. U kasinu u središtu grada okušajte sreću na Jednorukim Jackovima. Nakon par dobitaka, kao nagradu dobit ćete ključ. Krenite kroz vrata. Voditelj će vas pozvati da zavrtite kotač sreće. Istog trenutka kada to napravite, pojavit će još jedan gušter s toljagom. S njima popričajte preko vaše magične kugle, šaka i još kojeg sredstva (ako ga imate). Uzmite ključ, preko vode prijeđite sa Super-Jetpackom i nastavite prema hotelu. U hotelu će vas standardno bezobrazan recepcinoar odbiti s rečenicom da je ulaz dopušten samo članovima. On baš i nema neku simpatičnu facu, pa mu je razbijte, a i policajcu koji se pojavio ni od kuda. Uzmite ključ i potražite Johnnyja koji se izležava pokraj bazena. Popričajte s njim i razgovor nastavite u sobi. Krenite u dućan sa suvenirima i pokažite prsten trgovcu. U tajnoj sobi popričajte sa svima. Idite na Celebration otok. Skačući s kamena na kamen i uz pomoć Super-Jetpacka, dođite do kristala. Prevelik je da ga nosite sa sobom. Kramp u ruke i malo fizikalija. Sada imate potpuno operativan laserski pištolj. Idite na otok Francis, u zgradu koja je okrenuta prema luci. Pomoću pištolja aktivirajte prekidače. Ukrcajte se u tanker. Na platformi će vas dočekati plaćenik. Mada izgleda opasno, zapravo i nije tako velik problem riješiti ga se. Morate imati mnogo sreće, spretnosti, znanja, energije, brzine, domišljatosti i onda ćete ga možda pobijediti. Uzmite ključ i krenite u samo srce planeta. Kad izađete iz dizala, prebacite se u "discreet" mod i magičnom kuglom pogodite prekidač na zidu. Istrčite van i krenite prema selu (putem lijevo pokraj rudnika). Poljubite li žabu u selu, neće se pretvoriti u princa, ali ćete zato dobiti nešto energije. Raspitajte se o selu Mosquibeesa. Uputit će vas svećeniku. No postoji jedan sitni problem. Vrata crkve su zaključana, a vi nemate ključ. Uđite kroz prolaz u nastambe pod zemljom. Starac će vas tražiti da mu donesete nešto za jesti. Idite do obitelji gdje domaćica upravo sprema večeru. Prihvatite njen poziv da im se pridružite. Nakon kratkog oporavka, dajte starcu jelo. Dobit ćete ključ. Idite u crkvu i popričajte sa svećenikom. Krenite do njegove sobe, gdje ćete pričajući s kućanicom naučiti pjesmu. Idite u rudnik (pokraj zgrade, ulaz čuva jedan stražar). Unutra skupljajte drago kamenje i nađite zaštitnu rukavicu. Također, doći ćete vratima koje čuva malo poveći stražar. Eliminirajte ga, uzmite ključ i uđite. Unutra ćete naći Blafardov fragment. Uzmite ga. Sada će svi rudari promijeniti ponašanje prema vama. Odnosno, napadat će vas. Izađite iz rudnika i idite pozvati splavara. Njega pozivate tako da idete do sjenice, otpjevate pjesmu i malo pričekate. Kad dođe, recite da želite ići do sela Mosquibeesa. Letećem stražaru recite da želite vidjeti kraljicu i on će vas odvesti do nje. S njom popričajte i objasnite joj svoj problem. Prije nego vam pomogne, morat ćete dokazati da ste vrijedni toga. U areni magičnom kuglom pogodite bilo koju kuglu na podu i ključem otključajte vrata. Iza jednih se krije Sarbatron. Upravo u tom trenutku počinje napad vojnika na selo. Krenite kroz palaču i potražite prolaz koji vas vodi na vrh planine. Popnite se na plato i pomoću rukavice koju ste pokupili u rudniku ubijte čudovište. Kad ispali kuglu na vas, rukavicom je vratite u njega. Ponovite to četiri puta i ključ je vaš. Otvorite sanduk i imate treći dio fragmenta. Vratite se do plaže, pozovite splavara i krenite prema Celebration otoku. Izbjegavajte vatrene kugle, skačite po stijenama sve dok ne dođete do spilje u kojoj su se skrili neki pobunjenici. Saznat ćete da je kraljica u zatvoru. Vratite se do Blafardovog otoka. Odmah uz plažu vidjet ćete ranjenog Balfarda. Izliječite ga uz pomoć "Conch of Triton". Ako vam se rog ispraznio, potražite srca, bilo u nekoj bačvi, bilo nakon borbe sa stražarom, i prije nego ga pokupite prebacite se u mod gdje nosite rog oko vrata. Kad izliječite Balfarda, on će vam potvrditi da je kraljica u zatvoru do kojeg je najlakše doći kroz rudnik. Idite u rudnik i produžite samo ravno. Morate ići ondje gdje se iskrcava ruda. Pustite da vas pokretne trake vode. U sljedećoj prostoriji pretucite radnika i skočite u prazan sanduk. Ne smije se dogoditi da stroj stavi poklopac na sanduk. Ako se to dogodi, malo se igrajte s polugama mada ne biste trebali imati problema. Izađite iz sanduka i popnite se ljestvama. Preskočite na susjedni krov i skočite kroz rupu. Naći ćete se u ćeliji s kraljicom. Popričajte s njom i dat će vam ključ tajnog prolaza. Magičnom kuglom pogodite prekidač i izađite iz ćelije. Krenite na otok Mosquibeesa. Idite do sobe s tronom i onesposobite stražare, a zatim i guštera. Na tronu rabite ključ. Uđite u tajni prolaz i naći ćete se na otoku CX. Onesposobite stražare u rovu, uzmite ključ i uđite. Našli ste se u sobi punoj plina ali i čudovišta. Uz pomoć Super-Jetpacka priđite vratima, a potom pištoljem gađajte prekidač da bi se otvorila. Ili možete prvo doći do platforme s prekidačem, ubiti sva čudovišta i onda otvoriti vrata. U sljedećem rovu također se riješite vojnika i uđite u kontrolni toranj. Krenite kroz vrata ravno. U prostoriji gdje su dva vojnika sa sabljom, skrijte se iza bačvi i kada drugi vojnik (onaj na višoj platformi) dođe do prvog, potrčite na platformu i kroz vrata lijevo. Uzmite ključ, preskočite zid i krenite kroz vrata desno pa dizalom gore. Došli ste do samog imperatora koji baš i nije nešto kad ga vidite izbliza. Slijedi nezaobilazan razgovor. I naravno, iskušajte njegovu otpornost na udarce. Smeće malo je ipak uspjelo aktivirati prekidač. Ključem koji ste dobili otvorite sanduk i uzmite sablju koja je najbolje oružje u igri. Imat ćete je priliku odmah iskušati na vojniku koji se spustio dizalom. Idite do prostorije gdje su dva vojnika sa sabljom, borite se s njima, uzmite ključ i krenite kroz vrata ravno. Na vrhu kontrolnog tornja uzmite disk, izađite i idite u svemirski brod. Kada brod sleti, ubijte dva stražara na ulazu i krenite u palaču. Palača je zapravo labirint prepun vojnika i različitih likova koji vas nastoje spriječiti. Cilj vam je pronaći škrinju s fragmentom. Da ste je pronašli, znat ćete po dvoglavom čudovištu protiv kojeg se morate boriti ako želite do fragmenta. Nakon tih "malih" problema, uzmite fragment i sada je ključ potpun ali i vi imate novu razinu magije, odnosno novu magičnu kuglu. Njome razbijte staklo iza škrinje i prođite tuda. Idite na Celebration otok, uđite u hram i stavite ključ iznad malog kratera. Sada imate priliku sresti se s Dark Monkom osobno, lice u lice, a lice mu je živi užas. Kad uđe u kip, skačite po stupovima i krenite za njim. Unutra krenite lijevo. Naći ćete čarobnjake zarobljene u stroju. Kombinacija koja ih oslobađa je drugi monitor, prvi, četvrti i treći. Još samo glavni prekidač morate pritisnuti. Krenite za Funrockom na sljedeći kat. Kad nestane, opet malo borbe. Teleporte uništavate Nitro-Meca-Penguinima. U tajnoj spilji u kipu naći ćete još kojeg pingvina koji će vam biti potreban za to ali vam neću reći gdje je jer onda ne bi bila tajna, zar ne?. Stalno skačite kroz rupe. Kada dođete na najnižu razinu, ubijte sve Grobo klonove, zatim dva zeca i dva Funrocka. No prije nego dođete do Funrocka, on će baciti kavez s djecom u lavu. S obzirom na to što je sve napravio, kaznili biste ga svejedno, ali djecu ćete tako baciti u lavu.... Sasijecite ga na nikad sastavne dijelove. No, svejedno djeca su izgubljena.... ili možda? Završna animacija će vam dati odgovor.



U SLJEDEĆEM BROJU...

command & conquer 2:

Tiberian sun

najočekivanija strategijska igra godine je konačno stigla, a mi vam donosimo ekskluzivnu recenziju

SPECIAL REPORT
KAKO PRETVORITI PC U KONZOLU

posebni osvrt na softverske emulatore Nintenda 64 i playstationa na pc-u. saznajte vrijede li išta.

NAGRADNE IGRE

saznajte imena 50 sretnih dobitnika iz naše velike ljetne nagradne igre i pripremite se za novu star wars nagradnu igru

HELP-LINE

Avanturisti pozor! Donosimo vam cjelovite prohode **BROKEN SWORDA 1 i 2...**

NAJAVLJUJEMO

• PLANE OF THE APES • ALONE IN THE DARK 4 • BLACK&WHITE • THE WHEEL OF TIME

RECENZIJE

• BLACKMOON CHRONICLES HIDDEN&DANGEROUS • DISCWORLD NOIR • AGE OF EMPIRES 2

potražite novi broj Hackera 6. rujna kod svih prodavača novina!

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Ah, te morske ljubavi...

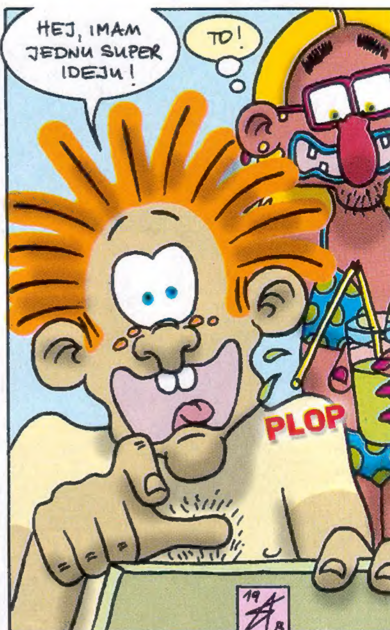
CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

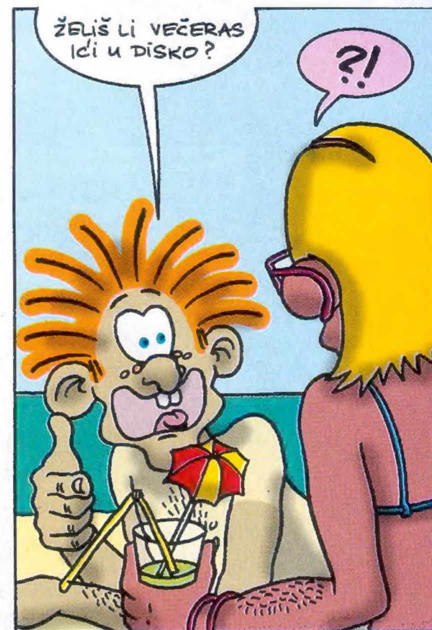


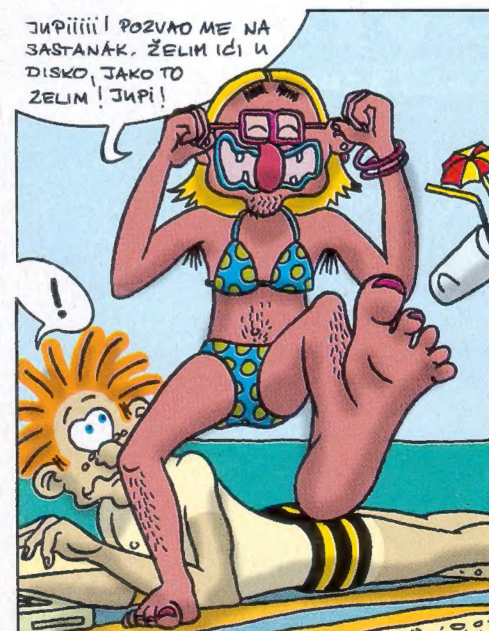
















goran@agram.com